DEAD LANDS

КНИГА МАРШАЛА

SAVAGE WORLDS

РУКОВОДСТВО ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Книга Маршала

от Шейна Лэси Хенсли

Дополнительные материалы: Мэттью Каттер, Саймон Лукас, Пол «Уигги» Уэйд-Уильямс, Дэйв Блюэр, Пётр Корис, Клинт Блэк.

Перевод: Кирилл Поливко, Елизавета Муравьёва, Дмитрий Татти, Александр Луковкин, Владимир Ребченко и Марина Зубахина.

Корректура и вычитка: Кирилл Поливко, Андрей Ямщинский. Елена Райзвих, Александр Ермаков и Анастасия Гастева.

Редактура: Анастасия Гастева. **Вёрстка:** Александр Ермаков.

Благодарности за помощь с русским изданием: Кирилл Поливко, Иван Ханов, Алексей Пивоваров, Александр Нероев.

Третья печать от 21.10.2014. Типография «Своё издательство», www.isvoe.ru

Бренд-менеджер «Deadlands»: Мэттью Каттер.

Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Джоэл Кинстл, Саймон Лукас.

Иллюстрация обложки: Mkultra Studio.

Дизайн обложки: Джоэл Кинстл, Саймон Лукас, Александр Ермаков.

Особые благодарности: Клинт Блэк, Дэйв Блюэр, Робб «Тэкс» Эллиотт, Шон Фиш, Джон Гофф, Джон и Кристи Хоплеры, Аарон Айзэк, Джэй, Эми и Хэйден Кайлы, Пётр Корис, Кёрсти, Дилан и Эвелин Лукасы, Роб Ласк, Рэнди Моушондз, Синди Райс, Дирк Рингерсма, Джон Фрэнк Розенблюм, Дэйв Росс, Дженс Рашинг, Зик Спарклз, Тэллер, Пол «Уигги» Уэйд-Уильямс, Фрэнк Ухманович и все те, кто помог нам создать оригинальные «Deadlands».

Посвящение фанатам: Ник Захариасен, Эрик Эйведишиан, Шон Фиш и другие фанаты «Мёртвых Земель», бывшие с нами все эти 10 лет.

Личное посвящение: маме, папе, Мишель, Кэйдену и Ронану. Спасибо вам за вашу любовь и поддержку. Вы для меня — всё.

Карта Дикого Запада: Джаред Бланко. **Лист персонажа:** Шайенн Райт.

Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Крис Эппел, Том Бэкса, Мелисса А. Бэнсон, Теодор Блэк, Питер Брэдли, Бром, Хизер Бёртон, Пол Кэррик, Джим Крэбтри, Томас Денмарк, Крис Дорнаус, Джейсон Энгл, Эдвард Фэттерман, Том Фаулер, Карл Фрэнк, Дэн Фрэзир, Рэнди Гэллигос, Гарем, Тим Гёрстмар, Саймон Густафссон, Фридрих Хаас, Пол (Проф.) Герберт, Лин Хантер, Саймон Айбл, Чарльз Киган, Майк Кимбл, Лиссанна Лэйк, Эйприл Ли, Уильям О'Коннор, Паоло Паренте, Аллан Поллак, Майк Раабе, Рон Спенсер, Ричард Томас, Пит Вентерс, Брайан Вэквиц, Джеймс Уолтерс, Блэйк Уилки, Джон Уорсли, Шайенн Райт.

Плейтестеры: Дэн Адамски, Том Ангус, Пит Аткинсон, Стив Бартелл, Стефан Бэкер, Гэри Бауэрбэнк, Том Бракема, Пётр Брэйшэк, Крис Селлестино, Харальд Чучлик, Роб Клардиж, Эрик Каунтс, Маркус Финстер, Картер Гейерман, Джеймс Гейерман, Грег Груськов, Марк Хэймилирс, Тим Хэннон, Винс Наффмэн, Пётр Корис, Михал Кузняцки, Джос Лауверс, Эрика Лексен, Роб Ласк, Гэри Мэтьюс, Мэрсин Островски, Джулиан Притчард, Джэсс Рэй, Эндрю Рид, Дэвид Росс, Том Рюд, Бенджамин Сколльник, Катерина Сколльник, Шэй Смит, Марк Спаньер, Баз Стивенс, Джозеф Тойфер, Михаэла Триммель, Филлип Ферхаген, Рональд Де Рис, Грег Вален, Элджей Вэрфф, Мартин Уиттик, Том Вишневски, Саймон Рэй, Лу Винар, Сью Винар, Масьеж Зебиски.

Шейн Лэси Хенсли, «Savage Worlds»

© Studio 101. Authorized translation of the English edition © Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group). This translation is published and sold by permission of Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group), the owner of all rights to publish and sell the same.

Грядёт Судный день 4

Порядок всего сущего 4
Древние 5
Сказание о мести 6
Охота 8
Время расплаты 8
Сила страха 9
Уровни страха 13
Тёмные интриги 15

Дополнительные правила игры 18

Уровни страха 18
Фишки судьбы 19
Таблицы судьбы 19

Таинственный Запад 30

Необычные места 30
На Восточном побережье 32
Спорные территории 35
Случайные встречи Спорных территорий 42
Большой бассейн 42
Случайные встречи Большого Бассейна 44
Великий лабиринт 44
Случайные встречи Великого Лабиринта 53
Великий северо-запад 53
Случайные встречи Великого северо-запада 55
Высокие равнины 55
Случайные встречи Высоких равнин 57
Дезерет 57
Случайные встречи республики Дезерет 59
Земли индейцев 60
Случайные встречи Земель сиу 62
Случайные встречи Конфедерации Койота 65
Дикий Юго-запад 65
Случайные встречи Дикого Юго-запада 71
Великие железнодорожные войны 71

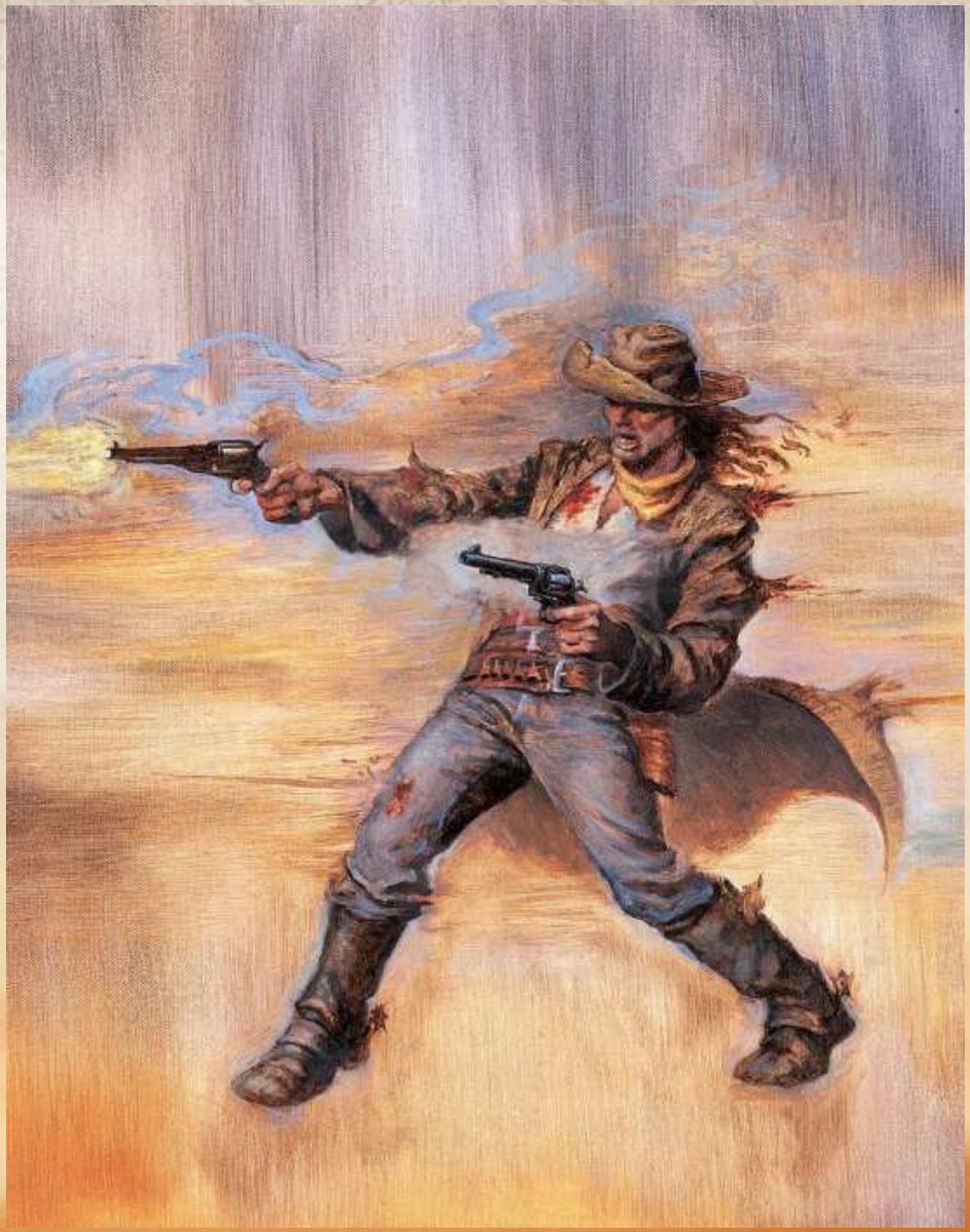
Встречи и стычки 80

Уровень сложности 80
Зловещие твари 81
Люди 148
Обычные животные 156
Знаменитости 158
Железнодорожные бароны 170

Приложения

Бестиарий 175
Перепись 176

Книга Маршала — это руководство для ведущего по миру Deadlands. Оно включает в себя дополненные правила игрового мира, известные только Маршалу; факты о самых удивительных и известных обитателях Дикого Запада; описание жутких существ, в которых герои смогут швырнуть томагавком; и всё что может понадобиться Маршалу для победоносного шествия предвестников Апокалипсиса по фронтиру.



[redacted]

Некоторые следуют своим путём, вдали от всех остальных, — именно так некогда кочевали племена по Великим равнинам. Тебе, Маршал, тоже предстоит оправиться в путь в одиночку. Эта книга, полная мрачных тайн и рассказов о тёмных делах, предназначена только для твоих глаз.

Если ты внимательно прочёл Deadlands: Мёртвые Земли, что мы тебе настоятельно рекомендуем, то уже понял, что дела пошли плохо с большой буквы «П» года этак с 1863. Это так и в то же время не так. Правда в том, что потустороннее зло появилось в нашем мире гораздо раньше.

ПОРЯДОК ВСЕГО СУЩЕГО

С тех пор, как люди ступили на эту землю, в тенях их караулят порождения тьмы. У каждого народа есть свои призраки и страшилища, которыми пугают как детей, так и взрослых. Мы будем звать их «чудовищами», и, поверь, они действительно существуют.

Чудовища пробираются в реальный мир из мира духов. Индейцы зовут этот мир Землями Охоты, и мы вслед за ними станем называть его так же. Земли Охоты населены духами природы, которые в целом добры или, как минимум, безразличны к делам людей, и маниту — истинными воплощениями зла.

Маниту поглощают страх и другие отрицательные эмоции, которые люди испытывают при виде чудовищ, и направляют их в Мёртвые Земли. Это особое место в Землях Охоты, где обитают предводители маниту, — невероятно могущественные злые духи, которые питаются собранным страхом. В настоящее время самыми сильными из них являются Жнецы — все остальные вынуждены довольствоваться лишь жалкими остатками их нечестивого пира.

Маниту не так много знают о своих таинственных владыках — только то, что Жнецы поглощают направляемый в Мёртвые Земли страх. Жнецы пожирают его или копят для воплощения своих злых целей, но какие-то крупицы перепадают и маниту. Повинуясь воле Жнецов, злые духи рассеивают эти крупицы, создавая новых чудовищ, которые, в свою очередь, порождают новые страхи. За счёт этих страхов продолжают жиреть и раздуваться Жнецы.

Этот замкнутый порочный круг, терзающий мир, словно ненасытная клыкастая пасть, берёт своё начало у истока времён. Не только Жнецы высасывали страхи из человечества, но именно они, воцарившись в Мёртвых Землях, отнеслись к этому процессу как к виду искусства. Повсеместное распространение их власти не заняло у них много времени. Целые народы прозябали в страхе, пытаясь насытить их омерзительную утробу. Вплоть до конца Средневековья будущее человечества представлялось весьма мрачным.

Кто такие Жнецы?

Нельзя сказать, чтобы Жнецы были первыми злыми богами, появившимися в Землях Охоты. Само собой, в Мёртвых Землях существует целая иерархия нечистых духов, и Жнецы сейчас всего лишь самые могущественные из них.

Когда-то давно в Мёртвых Землях с ними почти никто не считался, но пару тысяч лет назад они подцепили свои маленькие вагончики зла к поезду по имени «Христианство».

Когда новая религия набрала силу, Жнецы переродились под видом четырёх всадников Апока-

липсиса. Новая личина позволила им заграбастать страх миллионов, которым раньше насыщался целый сонм злых божков, и прибрать его для себя и своих немногочисленных приспешников.

Хотя далеко не все люди верили во Христа, Жнецы накопили столько могущества, что выставили из-за пиршественного стола всех остальных конкурентов. Теперь они могли беспрепятственно снимать сливки с любого страха, приносимого маниту, будь то страх христианина, мусульманина, еврея или кого угодно ещё.

ДРЕВНИЕ

И тогда Древние — наиболее уважаемые шаманы и целители из разных индейских племён Восточной Америки — собрались высоко в горах Новой Англии на совет. Их беспокоило, что количество чудовищ, разгуливающих по священной земле предков, всё растёт.

Древние понимали, что зло невозможно победить в одночасье. С каждым чудовищем храбрецы сражались поодиночке. Надо было уничтожить маниту, чтобы те более не порождали новые ужасы.

Великая война духов

Древние обратились к духам природы с просьбой сразиться с их злыми сородичами, маниту. Те согласились, но запросили за это свою цену. Древние должны были присоединиться к ним в этой войне.

Тогда шаманы отправились в древние земли племени микамаков, на могилы предков, и начали долгий, изматывающий ритуал. После его завершения им удалось открыть проход в Земли Охоты.

Воспользовавшись им, Древние начали долгое сражение с маниту. Великая война духов бушевала в Землях Охоты сотни лет, и никто точно не знает, сколько времени прошло в человеческом мире. Эта битва шла тайно и была сокрыта от людских глаз. Только самые сильные медиумы могли заподозрить неладное.

В конце концов Древние одолели своих врагов, но, поскольку маниту являлись духами, их было невозможно убить. Единственное, что смогли сделать Древние, — вынудить маниту принести священную клятву о том, что пока сами Древние и духи природы остаются в Землях Охоты, те тоже не могут их покинуть. Отныне ни один дух, ни добрый, ни злой не мог вмешиваться в дела людей. Древние оказались заперты в ловушке с маниту, которых они одолели, но количество ужасов, разгуливающих в реальном мире, постепенно начало сокращаться. Великая война духов была выиграна, хотя шаманы заплатили за это большую цену.

СКАЗАНИЕ О МЕСТИ

Маниту были верны своей клятве. За сотни лет на земле не появилось ни одного чудовища, а те, что ещё оставались, постепенно вымерли или исчезли.

А потом случилось вот что. Жил-был один юный шаман по имени Ворон из индейского племени саскуэханна. В 1763 году он как раз заканчивал своё обучение. Ворон был очень способным учеником и набрасывался на знания, которые ему давали старейшины, как голодный на еду. Хоть духи больше не могли посещать физический мир, шаманы и люди с сильным спиритическим даром общались с ними в Землях Охоты. Ворон проводил много времени в мире духов и жадно впитывал новые знания.

Однажды летним днём он отправился медитировать среди высоких гор, что находятся в новой колонии бледнолицых, которую те называют Вирджинией. Во время этой медита-

ции духи рассказали Ворону о Великой войне и о договоре, который Древние заключили с маниту. Однако внезапно беседа индейца с духами была прервана выстрелами, донёсшимися со стороны его родной деревни.

Ворон помчался вниз со всей быстротой, на которую был только способен, и грохот сражения сопровождал его шаги. Индейцу казалось, что его ноги обращаются в камень, а каждая миля пути до родного дома будто бы протянулась на лигу. Добежав, он успел увидеть, как банда бледнолицых расправляется с последним из его семьи. Так погибли все индейцы из племени саскуэханна, и Ворон остался единственным уцелевшим.

Перерождение Ворона

Притаившись, Ворон смотрел, как убивают тех, кто был дорог его сердцу. С душой, полной ненависти, он покинул долину, когда-то бывшую его домом, и отправился скитаться по земле, ища способы обрести могущество, чтобы отомстить бледнолицым.

В своих странствиях шаман посетил множество стоянок индейцев и городов бледнолицых и постиг множество тайн. Среди прочего, он узнал о ритуале, продляющем жизнь. Хотя Ворон родился в 1745 году, ему до сих пор не дашь на вид больше сорока. Но самый важный секрет, который ему удалось выведать, заключался в том, что Древние оставили проход в Земли Охоты, о котором почти все давно уже позабыли, распахнутым настежь.

С 1861 по 1863 годы Ворон побывал во всех племенах, до каких только смог добраться, и везде рассказывал о злой судьбе, постигшей его племя. Он говорил, что остался единственным уцелевшим, Последним сыном саскуэханны, и теперь разыскивает храбрецов, которые помогут ему утолить жажду мести.

Чаще всего другие шаманы понимали, что долгий поход Ворона по дороге мести исказил его душу. Многие старались изгнать его побыстрее. Тем не менее, некоторые молодые воины, — чаще всего приёмные дети, взятые в племя после гибели их собственного, — поворачивались спиной к новой семье, чтобы присоединиться к Ворону на его мрачном и опасном пути.

Эти молодые воины разделяли его скорбь и гнев. Они тоже остались последними в своём племени, семье или деревне. Как и Ворон, они были Последними сынами.

Последние сыны

Ворон утверждал, что во всех бедах виноваты бледнолицые. Однако это было правдой лишь в ряде случаев. Чаще всего во всём было виновато безграничное непонимание, которое пролегло между двумя культурами.

Так или иначе, Ворон поведал Последним сынам, что знает, как одолеть их общего врага. Если бы они сумели освободить от клятвы маниту, пришло бы Время расплаты.

Ворон говорил воинам и шаманам, следовавшим за ним, что именно маниту защищали племена от всё расширявшейся экспансии бледнолицых. По его мнению, Древние были просто глупцами, поскольку позволили изгнать всех духов. Запретив маниту покидать Земли Охоты, они ослабили самих себя и вынудили племена стать на долгий и мучительный путь, ведущий к гибели.

По мнению Ворона, священный долг Последних сынов состоял в том, чтобы отправиться в Земли Охоты и вернуть духам их естественное право. Это можно было сделать только одним способом, — убив Древних.

ОХОТА

В начале 1863 года Последние сыны отправились в долгий поход по лесистым горам Новой Англии. Их отряд достиг могил предков в древних землях микамаков в первый день июля и направился дальше, через ворота Древних в Земли Охоты.

Битва Последних сынов с Древними заняла много недель, хотя в нашем мире прошло всего несколько дней. Последователи Ворона совершали злодеяние за злодеянием, выслеживая и убивая Древних во имя своей мести.

Последние сыны закончили свою войну и вернулись из Земель Охоты 3-го июля 1863 года. Уже вовсю гремела битва при Геттисберге, и до Дня независимости оставалось всего несколько часов.

Многие из Последних сынов навсегда остались в Землях Охоты, но их дело увенчалось успехом. Древние были мертвы, и руки убийц остались навеки запятнаны тёмной кровью духов. Маниту снова оказались на свободе.

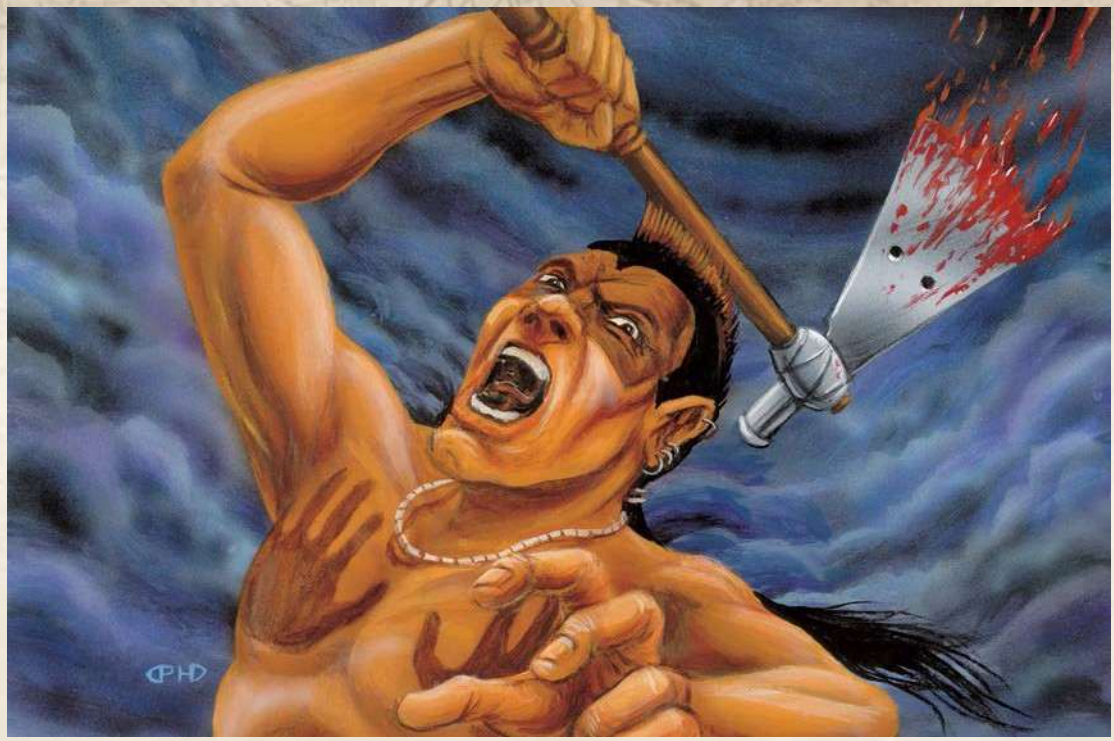
Времени расплаты оставалось ждать недолго.

ВРЕМЯ РАСПЛАТЫ

Пока маниту были вынуждены оставаться в Землях Охоты, они не могли приносить в Мёртвые Земли лакомый страх. Жнецы погрузились в дрёму. Но как только последний из Древних был убит, договор оказался расторгнут. Выбравшись в земли живых, маниту немедленно принялись высасывать из людей страх, и Жрецы пробудились, почуяв грядущее пиршество. Они радовались вернувшемуся могуществу, но оставались настороже, помня об ошибках, совершённых в прошлом.

Получив урок, Жнецы усвоили, что они не могут так просто взять и наводнить мир чудовищами. К тому же армия монстров просто израсходовала бы всю их драгоценную энергию. Что ещё хуже, жалкие смертные перестали бояться созданий ночи и начали противостоять им так же, как Древние много веков назад. Гораздо выгоднее было использовать не чудовищ, а зло, заключённое в самих людях.

Смертные и без посторонней помощи были способны сеять вокруг себя ужас. Когда страха



накопится достаточно для Жнецов, подлунный мир станет подобен Мёртвым Землям, и они снизойдут в него, чтобы править.

Сегодняшний мир

Сейчас, в 1879 году, Жнецы претворяют свои планы в жизнь достаточно успешно. Несмотря на перемирие, начались войны между штатами, и снова набирают обороты Великие железнодорожные войны. Индейцы сражаются против бледнолицых и друг с другом, некоторые племена забыли Пути предков, а некоторые отреклись от духов природы. Мёртвые восстают из могил, и по земле разгуливают странные твари.

Хотя планы Жнецов включают захват всего мира, наиболее пристальное их внимание сосредоточено на Американском Западе. Порождениям мрака легко затеряться среди бесконечных равнин, а на фронтире, где нет законов, люди каждый божий день враждуют друг с другом. Однако перед тем, как рассказать, что же именно происходит на Мистическом Западе, — в том числе о штатах, где идут Великие железнодорожные войны, — мы поведаем о страхе.

СИЛА СТРАХА

Страх для Жнецов словно хлеб насущный, и все их устремления направлены на то, чтобы в котле, где варится эта дьявольская похлёбка, всё время клокотало. Видишь ли, человеческий страх для них, что леденец для ребёнка, только гораздо более питательный. Они насасываются энергией каждый раз, когда ковбой пачкает от страха штаны и зовёт маму.

На Диковинном Западе много чего можно испугаться и без Жнецов. На Спорных территориях шпионов и саботажников, работающих как на Союз, так и на Конфедерацию, как нерезаных собак. Бандиты железнодорожных ба-

ронов охотятся друг на друга, мало заботясь о невинных жертвах, которые имеют несчастье попасться им под руку. Люди зачастую не могут рассчитывать даже на элементарное соблюдение законов. Тем временем, маниту усугубляют ситуацию ещё больше, медленно, но неотвратимо оскверняя страхом окружающий мир, чтобы Жнецы в конце концов смогли почувствовать себя здесь, как дома.

Осквернение

Маниту и Жнецы надрываются изо всех сил, чтобы превратить Запад в ещё более неприятное место. Хотя Жнецы всё ещё не могут непосредственно влиять на события в нашем мире, они способны общаться кое с кем из своих могущественных слуг. Львиную же долю работы для них проделывают маниту, давая жизнь всяким жутким монстрам.

Повинуясь капризам извращённого вкуса маниту, чудовища могут принимать тысячи форм. Обычно злые духи порождают монстров, ориентируясь на страшные истории, которые в ходу в простонародье, — неважно, у белых или у индейцев. Некоторые маниту тратят энергию на то, чтобы поднять из могил мёртвых и затем отправить их пугать местное население, другие старательно раскапывают из пыли веков древние индейские мифы и запускают их разгуливать по прерии во плоти.

В каждом из этих случаев в какой-либо местности появляется жуткий монстр, который увеличивает ***уровень страха***, — назовём его сеятелем ужаса. Подобные твари обычно едят героев на обед. Скорее всего, Маршал, в твоей истории (или даже целой серии историй) такое чудовище будет труднее всего одолеть. Это самый верный слуга Жнецов, который вселяет страх в жителей целых городов и областей.

Хотя у сеятелей ужаса могут быть свои приспешники, они не управляют всеми остальными чудовищами или злодеями, обитающими в окрестностях. Факт состоит в том, что чудовища Времени расплаты действуют в одиночку. Кроме того, в одном месте может обитать несколько монстров, но только один из них, самый ужасный, будет называться сеятелем.

Такой сеятель ужаса обычно хозяйничает где-нибудь в конкретном месте, — например, в лесу, пещере, на заброшенном руднике, в городе, где исчезают люди, и так далее. Тем не менее, сфера его влияния необязательно привязана к географии: например, маниту могут обитать в каком-либо артефакте или наложить на племя индейцев могущественное проклятие.

Сеятели поднимают ***уровень страха*** на +1

каждый месяц при условии, что они творят достаточно злодейств, но при этом не перегибают палку. Это довольно грубый подсчёт, Маршал. Одни, более коварные создания, плетут свою злобную магию годами. Другие, наоборот, вторгаясь в этот мир, бесчинствуют так, что ***уровень страха*** подскакивает каждую неделю.

Если чудовище буйствует слишком сильно, то подъём ***уровня страха*** может и приостановиться, потому что больше всего пугает неизвестность. Таинственный ужас, крадущийся по Лабиринту, который убивает старателей во сне, способен напугать даже самых стойких. А вот банда кровожадных бандитов, даже если они восстали из мёртвых, — всего лишь очередной враг, на которого приходится тратить пули.

Раз уж мы упомянули о том, на что герой расходует свои пули, то поговорим о различных ужасах, с которыми тебе придётся столкнуться, поподробней.

Чудовища

Чудовища — это такие рядовые пугала (только не говори своей группе, что мы их так обозвали). Хорошим (ладно, хорошими они быть не могут) примером подобных монстров являются ходячие мертвецы, стенолазы или висельные судьи.

Как правило, подобные существа озабочены только своим выживанием. Они ничего не знают про Жнецов и плевать хотели на то, что являются частью вклада в чей-то там план. Тем не менее, эти чудовища не становятся менее опасными от того, что они не понимают своего места в общей картине мира.

Неосознанность их действий вовсе не мешает подобным монстрам становиться сеятелями ужаса. Иногда эту роль может играть группа чудовищ, например, толпа ходячих мертвецов, внезапно наводнившая рудник.

Некоторые чудовища настолько часто встречаются, что их даже могут причислять к обитателям местной фауны. Например, к таким относят драконов Лабиринта, хотя народ с Востока и считает их героями легенд.

Служители

Служители гораздо опасней чудовищ. Так называют людей, которые избрали путь зла и успели далеко по нему продвинуться. Тем не менее, они крайне редко считают, что кому-нибудь служат. На Диковинном Западе из служителей наиболее известны капитан Джаспер Стоун, Ворон, преподобный Иезекия Гримм и Дариус Хельстромм, которые, соответственно, работают на Смерть, Войну, Глад и Мор.

Каждый из них в своё время по доброй воле совершил тяжкое злодеяние и таким образом вступил на скользкий путь служения, после чего начал совершать всё более страшные грехи, — как известно, сложнее всего начать. Стоун был первым меченым, появившимся в наше время, чья душа оказалась настолько тёмной, что он сумел запугать собственного маниту до полного подчинения и выудил из него информацию про Жнецов. Он стал их цепным псом, и теперь Жнецы спускают его на героев, которые осмеливаются бросить им вызов. В чём заключалось падение Ворона, прекрасно известно, и со времён победы над Древними Ворон и его приспешники изо всех сил продолжают истреблять бледнолицых. История Гримма несколько более туманна, но в конце концов он стал продавать голодающим человеческую плоть, чтобы усилить свои влияние и могущество. Хельстромм — просто сумасшедший учёный, одержимый манией величия, и ему наплевать на благополучие окружающих. Он относится к людям как к инструментам, которые можно использовать, а чаще всего просто как к объектам экспериментов.

Если захочешь, ты можешь сам создать служителей меньшего уровня, чтобы заставить их преследовать твой отряд. При этом важно помнить, что все служители когда-то были людьми (кроме Хельстромма, который до сих пор остаётся человеком), и каждый из них добровольно выбрал свою судьбу. Верь нам. Такова сделка с дьяволом.

Со временем, эти падшие создания стали монстрами в буквальном смысле этого слова. Полные скверны души исказили их физиче-

ские тела, а совершённые злодеяния позволили приобрести особое могущество. Однако тёмное прошлое служителей — их же ахиллесова пята. Хотя они почти неуязвимы, именно в прошлом кроются ключи к их поражению.

Обрати внимание, что служители в большинстве своём не представляют, чему они служат, да и сам факт службы будут отрицать с пеной у рта. Только самые могущественные понимают, что за их спиной стоят гораздо более тёмные и страшные силы. Даже Дариус Хельстромм, при всём своём всезнайстве, не догадывается о Жнецах.

Маниту

Маниту — злые духи, которые добровольно служат Жнецам. Они собирают страх и негативные эмоции, вызываемые чудовищами, и направляют их в ненасытные пасти своих владык.

Конечно, Жнецы достаточно сообразительны, чтобы приказывать маниту оставлять немного страха себе и создавать из него новых чудовищ, которые, в свою очередь, снова порождают страх. Напасть на маниту невозможно. Даже если они участвуют в событиях непосредственно, — например, вселяясь в ходячих мертвецов, — для них это не более, чем игра.

Самый простой способ избавиться от маниту — это заставить их голодать, понизив в какой-либо области ***уровень страха***. Маниту можно уничтожить, но только в том случае, если злой дух связал себя с реальным миром, поселившись в теле ***меченого***. Когда ***меченый*** получает в голову пулю, маниту развоплощается. Другой способ избавиться от маниту в теле ***меченого*** — провести ***экзорцизм***.

Сами Жнецы стали настолько могущественными, что неизвестно, можно ли их вообще отнести к маниту. Так или иначе, Жнецы не могут появляться в нашем мире, предоставляя рядовым маниту проделывать за них грязную работу.

Простые смертные

Простые смертные тоже могут работать на Жнецов, особенно те, кому нравится пугать других. Смертоносные индейцы, подстрекающие к войне армии бледнолицых, маньяки-убийцы и прочие им подобные опасны ничуть не меньше, чем самые жуткие чудовища, а страха вызывают едва ли не больше.

Жнецы и маниту очень любят простых смертных. Они приносят ту же выгоду, что и чудовища, и при этом не требуют никаких вложений!

УРОВНИ СТРАХА

Ты узнал уже многое о страхе, Маршал, — почему он важен Жнецам и насколько глубоко он пустил корни на Жутком Западе. Дальше в этой книге говорится о том, что у каждой местности, куда может занести твой отряд, есть свой ***уровень страха***, который показывает, насколько основательно здесь продвинулись планы Жнецов по превращению нашего мира в Ад. В следующей главе содержатся правила использования ***уровней страха*** в игре.

Теперь, когда стало понятно, откуда взялась вся эта жуть, пришло время немного узнать о том, что собой представляет каждый конкретный ***уровень страха***.

Уровень Страха 0

Здесь жизнь течёт без забот, приятель. Местные дружелюбны, небо безоблачно, ночью по улицам можно гулять в своё удовольствие. Неудивительно, что на Диковинном Западе подобных мест сохранилось совсем немного, и найти их весьма непросто.

Уровень Страха 1

Здесь некоторые уже верят в монстров, хотя, к счастью, никто их никогда не видел. Небо всё ещё безоблачно, но на ночную прогулку лучше взять с собой друга.

Уровень Страха 2

Никто не рискует приближаться к жуткой старой лачуге на вершине холма. Местность всё ещё выглядит безопасной, но тени уже немного удлинились. Гулять одному ночью лучше не стоит, хотя это всё ещё не вопрос жизни и смерти. Этот ***уровень страха*** чаще всего встречается в наши дни.

Уровень Страха 3

Начинает становиться жутковато. То тут, то там пропадают люди, и где-то поблизости обитает что-то странное (хотя об этом избегают заводить разговоры). Ночью лучше не выходить без оружия или верного друга.

Уровень Страха 4

Люди таинственным образом исчезают, но потом их начинают находить, — правда, отдельными кусками. Постепенно меняется сама земля, — тени скал начинают походить на злобно ухмыляющиеся лица, а в кукурузе раздаётся зловещее шебуршание, как будто оттуда за тобой наблюдают. В шёпоте ветра с Высоких равнин слышится твоё имя.

Уровень Страха 5

Вне всякого сомнения, происходит что-то не то. Жители видят монстров, и нет того, кто бы не был напуган. Цветы вянут, зато сорняки разрастаются пышно, как никогда. Ночью наружу лучше не высовываться, разве что с хорошо вооружённым отрядом.

Уровень Страха 6 (Мёртвые Земли)

Хуже уже некуда, Маршал, — именно так во всей своей красе выглядит пейзаж из ночного кошмара. Монстры разве что галопом не скачут, камни похожи на черепа, а в завываниях ветра не просто слышится твоё имя, ветер шепчет его голосом твоего мёртвого друга. Любой, осмелившийся ночью высунуть нос наружу, обречён. Согласно плану Жнецов, весь мир должен превратиться в подобный кошмар.

Старатель

Рассказывая о страхе, Маршал, необходимо упомянуть одного парня, который действительно может помочь игрокам. Он малость чокнутый, но многое знает о том, о чём говорится в этой главе.

Зовут его Кут Дженкинс, это дряхлый седой старатель, который когда-то давным-давно повстречался с одним из Последних сынов уже после того, как был провозглашён Страшный суд. Логично предположить, что злобный индеец желал оскальпировать старого Кута, но данный конкретный поступил неожиданно: он покаялся. Видишь ли, он был при смерти, и совершённый грех не давал ему покоя.

Кут сначала не поверил, но по мере того, как Америка начала становиться всё более жутким местом, до него стало доходить, что ему не соврали. Позже он столкнулся с созданиями, которые, хотя и были восставшими мертвецами, почему-то его не тронули. Как можно догадаться, это были ***меченые***.

Со временем, Кут выяснил про них довольно многое и изрядно разузнал про Жнецов и Судный день (Время расплаты). И решил, что с этим надо как-то бороться. У чёртова упрямца почти получилось. Представь себе, он стал собирать армию — армию мёртвых.

Некоторое время назад Кут придумал некое снадобье, которое могло возвратить отлетевшей душе контроль над бренными останками, — надо было только залить это снадобье ***меченому*** в глотку. И старатель отправился в поход по Жуткому Западу, откапывая меченых, чтобы «исцелить» их. Он подозревал, что снадобье не будет действовать вечно, но надеялся, что знает о меченых достаточно, чтобы заметить, когда кто-то из них снова начнёт терять душу. Он узнал и о жертве, принесённой Древними много столетий назад, чтобы избавить мир от Жнецов. Куту пришло в голову, что если кто-то другой займёт их место в Землях Охоты, то договор с маниту будет восстановлен. Кто ещё, кроме меченых, лучше подходил для этой роли?

Правда, у этого плана было одно слабое место, — если хотя бы одному маниту удалось бы вернуть себе контроль над телом, то договор снова был бы расторгнут. Так что план Кута, в лучшем случае, мог только на время задержать Жнецов, а не остановить их. Старатель до сих пор ищет что-нибудь более надёжное, чем старое снадобье, но пока его поиски безуспешны. К сожалению, единственный способ заставить маниту навсегда утратить контроль над ***меченым*** — это упокоить тело, но с подобным решением Кут никак не желает мириться.

Короче говоря, Кут довольно много знает об одном из игроков на нашем поле — о Стоуне. Однажды он попытался «завербовать» одинокого всадника в свою армию мёртвых и едва это пережил. Зато теперь ему отлично известно, кто такой Стоун — личный палач Жнецов.

ТЁМНЫЕ ИНТРИГИ

Вот теперь можно приступить к рассказу о событиях и обстоятельствах Времени расплаты. Попробуем разобраться, чем были заняты верные псы Жнецов в 1879 году.

Пока что мы умолчим об интригах каждого из служителей — рассказ о них пойдёт немного позже. Сейчас мы попытаемся пролить немного света на то, где каждый их них обитает, и как именно их злодеяния послужили для воплощения плана Жнецов.

Пир Глада

Вся Калифорния и Великий лабиринт являются царством Глада, а служителя его зовут преподобный Иезекия Гримм. Он является главой Церкви заблудших ангелов и вместе со своими тринадцатью старейшинами (впро-

чем, кто-то называет их просто упырями) исполняет благородную миссию по поддержанию статуса кво между голодным истощением, парализующим страхом и фальшивым благочестием. В настоящее время в этой области вовсю пылают войны между племенами индейцев и железнодорожными баронами за недавно открытые залежи призрачной руды.

По случайному совпадению, город, полный фанатиков Гримма, служит и конечной целью для всех железнодорожных баронов. В ходе 1879 года соперничающие группировки расползлись по всему Великому лабиринту, с дьявольским упорством стремясь к вожделенной добыче.

Ад Войны

Великие Равнины, Земли сиу, Конфедерация Койота, Спорные территории Колорадо, Канзас и вклинившаяся между ними Оклахома — это земли Войны. Именно здесь её мальчик на побегушках — Ворон — совершил большую часть своих злодеяний. Он и его Последние сыны продолжают ссорить между собой индейцев, так что племена уничтожают друг друга с ничуть не меньшим успехом, чем их самих — бледнолицые.

Награда Смерти

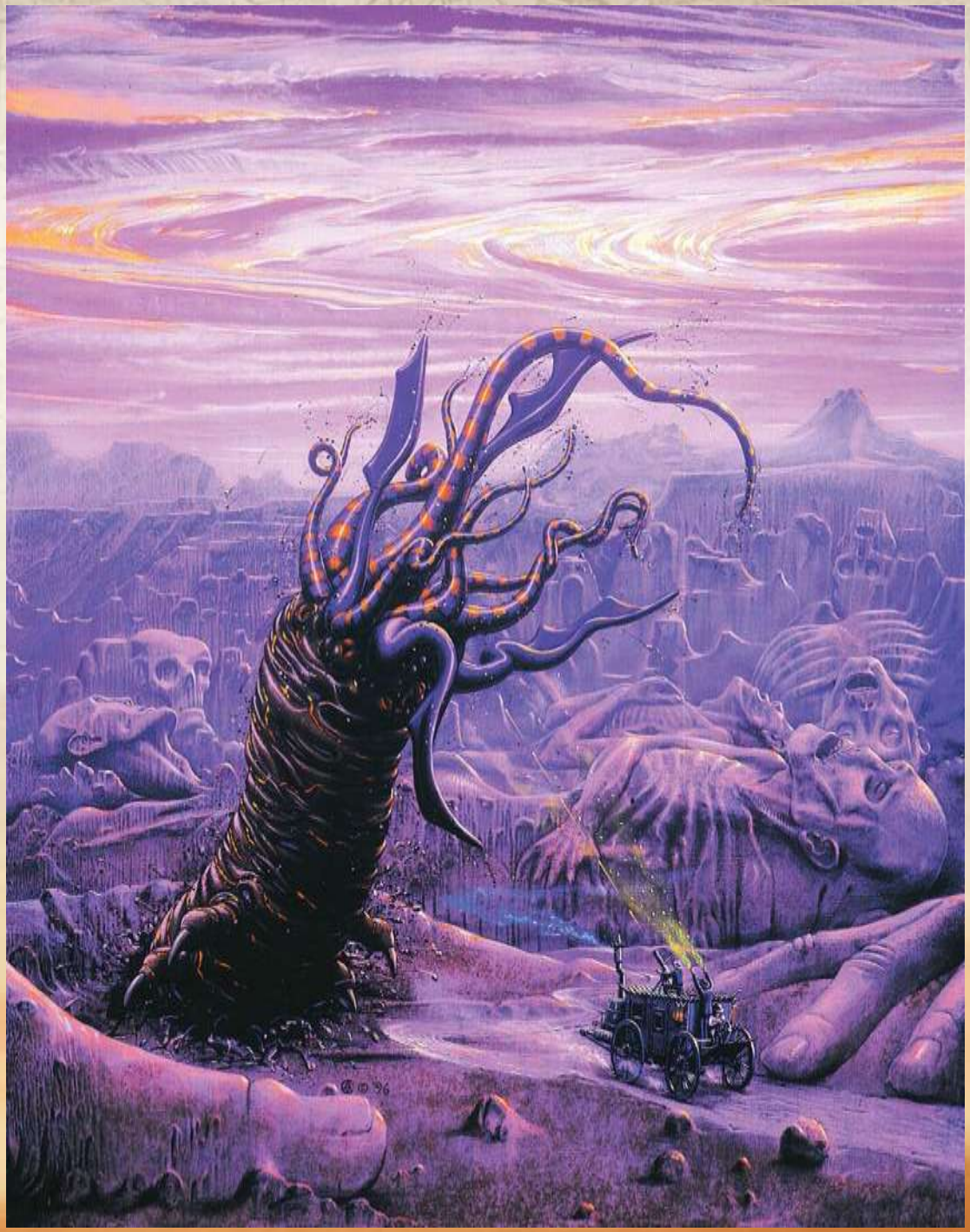
Стоун — этот, без всякого сомнения, самый жуткий из всех служителей — обычно странствует по землям Дикого Запада, на которые претендует Смерть, то есть по Техасу, Нью-Мексико, Аризоне и Неваде (не забывая, конечно же, заглядывать в Долину смерти в Калифорнии). Однако это совсем не значит, что он не может отправиться куда-то ещё. Нескончаемая миссия Стоуна способна забросить его в любое место. Кто-то утверждает, что он знает пути в Землях Охоты, забытые как духами, так и людьми, и может посещать другие миры… И даже времена.

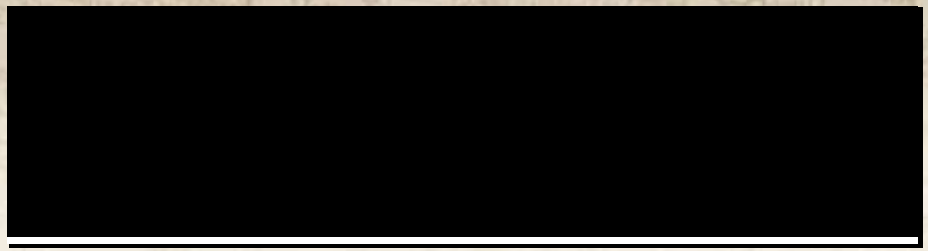
Терапия Мора

Если судить по тому, что Мор хозяйничает только в одной области, — пустынной земле, что раньше называлась Ютой, — возникает соблазн подумать, что этот дух не очень-то высоко сидит на тотемном столбе Жнецов. Но думать так было бы серьёзной ошибкой, амиго.

Мор мог бы с лёгкостью стать самым влиятельным из Жнецов, а его служитель, широко известный доктор Дариус Хельстромм, совершивший столько научных открытий и промышленных переворотов, активно способствовал распространению двойной заразы призрачной руды и сопутствующих ей технологий как в Северной Америке, так и во всём остальном мире.

Тем не менее, Хельстромм до сих пор остаётся человеком, так что его истинные устремления покрыты таким мраком, который может таиться только в глубинах человеческого сердца. Можно сказать, что его эксперименты со страхом уже давно не просто исследования, а шаги по кривой дорожке к чему-то гораздо более ужасающему. Время рассудит…





Будь здоров, Маршал. В первую очередь, правила из этой главы пригодятся тебе, чтобы мучить и пугать приятелей из твоей группы. По большей части они основаны на тех правилах, что уже были изложены в книге «Deadlands: Мёртвые Земли». Мы всего лишь даём игрокам достаточно верёвки, чтобы повеситься, а ты, Маршал, сам докончишь всё остальное.

Кроме того, в этой части мы обсудим, что персонажи могут противопоставить Жнецам, дабы отвоевать Таинственный Запад у заполоняющего его ужаса.

Итак, как же можно применить в игре свои познания о Диковинном Западе? Читай и узнаешь. В этой главе собраны правила, посвящённые всем вещам, о которых ты только что прочёл, чтобы ими было удобней пользоваться во время боя. Так что, когда тебе понадобится узнать, что случилось с меченым, потерявшим контроль, или с картёжником, у которого не сработал карточный фокус, следует смотреть именно сюда. А начнём мы со всей подноготной о страхе.

УРОВНИ СТРАХА

Как мы уже упоминали, ***уровень страха*** в определённой области **(мера того, насколько напугано местное население)** отражается на ландшафте. Это, в свою очередь, добавляет отрицательный модификатор, равный ***уровню страха*** в данной местности, ко всем проверк**ам *храбрости***. Для каждого из регионов Дикого Запада существует определённый ***уровень страха***, о чём будет рассказано в следующей главе. В разных местах этот предельный уровень может меняться весьма сильно, но если не указано обратного, считай, что любое место в определённой географической области имеет тот же самый ***уровень страха***, что и вся область.

Описание того, что представляет из себя каждый конкретный ***уровень страха*** на стр. 13 поможет тебе рассказать игрокам, как выглядит место действия.

Снижение уровня страха

Самый лучший способ для твоих неустрашимых героев бороться со злом, — это уничтожать страх, питающий Жнецов. Если группа одерживает победу над главным злом региона, один из персонажей может сделать проверку ***убеждения*** и поведать свою историю о победе над силами зла.

Рассказ о приключениях должен быть услышан достаточно большой или влиятельной аудиторией, вроде репортёра местной газеты, и всегда должен сопровождаться реальным рассказом игрока. Кроме того, рассказывать надо в той области, которая была поражена злом, — слушателям в Нью-Йорке не особо интересно, что происходит в Тмутараканьбурге, штат Айова.

Не стоит штрафовать игрока, если рассказчик из него так себе, — рассказывать, всё-таки, положено персонажу, — но надо попробовать выдавить из него хоть что-нибудь.

В любом случае, можешь добавить к проверке убеждения модификатор в зависимости от ***уровня страха*** в данной местности и любой ситуационный модификатор, который сочтёшь нужным (рассказчик не понравился слушателям, они не понимают по-английски и так да-

лее). Если же игрок действительно рассказажет что-то интересное, можешь дать ему к проверке +1 или даже +2.

Если рассказ оказывается убедительным, ***уровень страха*** снижается на единицу. Если при проверке ***убеждения*** игрок получил единицу (независимо от результата на диком кубике), — значит, его неправильно поняли, и он только подтвердил мнение, что следует бояться темноты. В этом случае ***уровень страха*** не только не снижается, он увеличивается на +1.

ФИШКИ СУДЬБЫ

В том случае, если благодаря стараниям группы ***уровень страха*** в области снижается, её члены получают новую блестящую ***золотую фишку***. Это особая, однократная награда, которая кладётся в ***банк***.

Не стоит отдавать ***фишку*** конкретному игроку, — фортуна сама решает, кому улыбнуться, когда перед следующей сессией все будут тащить свои ***фишки***. Если ты сам вытащишь ***золотую фишку***, положи её обратно и тащи снова. Она, Маршал, полагается только героям.

Когда игрок вытащит и сыграет ***золотую фишку***, та изымается из игры до тех пор, пока группа не приобретёт новую. После использования эту ***фишку*** в банк не помещают.

ТАБЛИЦЫ СУДЬБЫ

Остаток этой главы посвящён всем тем неудобочитаемым таблицам и табличкам, на которые мы только намекали в «Мёртвых Землях», — от печально знаменитой таблицы «Ветерана Дикого Запада» до последствий выбора новой силы безумного учёного. Завершим мы всё это более подробным рассказом о том, как включать в игру ***меченых*** и что с ними потом делать.

Успешная "Охота за Джокером"

В том случае, если ещё одну дополнительную карту тянет Маршал, а такое возможно, то пусть игрок не знает её значения — это будет для него приятным сюрпризом.

Двойка: этот парень не сумеет выбрать победителя, даже если в скачках будут участвовать только две лошади. Он получает изъян ***неудачник***. Если Фортуна по-настоящему не в духе, то этот изъян может достаться ему дважды.

Тройка: возьми себе изъян ***враг (крупный)***.

Четвёрка: кто-то здесь сильно похож на тебя! Причём он не слишком-то хороший парень и портит твою репутацию всюду, докуда доберётся. Маршал будет тянуть карту каждый раз, когда ты заглянешь в город. Если он вытащит фигурную карту (то есть от валета до короля) или туза, то твой двойник недавно побывал здесь и твоё имя запятнано. Получи –2 к ***харизме*** на всё время, пока ты в городе. Ну а если Маршал вытащит джокера, то ты в розыске.

Пятёрка: у тебя нарисовался член семьи, который периодически будет появляться в игре. Говоришь, вся твоя семья мертва? И что с того? Маршал должен создать персонажа на один ранг ниже ранга ковбоя или ранга ***новичок***, если сам ковбой тоже ***новичок***.

Шестёрка: каждый раз, когда опасность поднимает свою уродливую башку, у тебя по спине пробегают мурашки, как будто паук ползёт по твоей коже. Бери себе черту ***шестое чувство***. Если она и так у тебя уже есть, модификатор ***внимания*** становится равен нулю.

Семёрка: у твоего персонажа провалы в памяти. Причём немаленького такого размера. Может, виновата бутылка, может, ужасы войны — ты ничего не помнишь о том, что творилось с тобой в эти периоды времени.

Восьмёрка: соглашение между твоими предками и духами (только не спрашивай, какими) дало тебе неплохое наследство. Выбери черту ***меченого*** на свой вкус.

Девятка: некто власть имущий задолжал тебе немаленькую услугу. Ты можешь воспользоваться ей в любой момент, если, конечно, сумеешь добраться до должника. Считай это чертой ***полезные связи***, и у тебя +4 к проверкам ***убеждения***,

когда ты будешь выходить на контакт с этим человеком или просить об услуге.

Десятка: животные тебя или любят, или ненавидят. Если десятка красная, бери себе черту ***укротитель*** абсолютно бесплатно. А вот если чёрная, то звери терпеть тебя не могут: они будут рычать, скулить и вообще производить много шума при твоём появлении. Стоит тебе хоть немного спровоцировать этих тварей, как они тут же накинутся на тебя.

Валет: кто-то из твоей семьи умер и что-то завещал тебе. Это может быть как чем-то хорошим, так и нет. Попроси Маршала вытащить карту. Если она красная, то наследство чего-то да стоит. В противном случае оно принесёт больше проблем, чем пользы. В любом случае, чтобы заполучить своё наследство, до него сперва нужно добраться, а это будет то ещё приключение.

Дама: ты притягиваешь каких-то духов. Они постоянно мучают тебя, не давая ни минуты покоя. Ты получаешь изъян ***ночные кошмары***, но также +2 ко всем проверка***м запугивания***. Чтобы избавить себя от этих призраков, тебе предстоит здорово постараться.

Король: у тебя есть могущественная реликвия — современный Эскалибур или рог Роланда. Пусть Маршал вытянет карту. Красный означает, что реликвия относится к силам добра, чёрный —

что она служит Жнецам. Маршал может выбрать тебе реликвию, а может позволит тебе придумать что-то своё. В любом случае, реликвия эта весьма известна, так что жди гостей, которые рано или поздно придут за ней. Чтобы освободиться от проклятых реликвий, тебе нужно будет приложить немало сил (или просто умереть).

Туз: что-то странное приключилось с твоим персонажем. Возможно, тебя похитили жрецы таинственного культа, которые при попытке принести тебя в жертву случайно подарили тебе крупицу магической силы. Или случилось что-то ещё. Так или иначе, теперь у тебя есть толика магической энергии. Выбери одну силу ранга ***новичок***. Теперь ты можешь творить её один раз в день. Используй ***смекалку*** как свою опорную характеристику и получи пять ***пунктов силы***. Если ты получишь (или уже им обладаешь) ***мистический дар***, то ты не сможешь тратить эти пять пунктов на другие силы. Обратное, однако, вполне возможно — этот странный дар можно заставить работать при помощи ***пунктов силы*** из любого источника.

Джокер: ты умер, но не знаешь об этом. Ты ***меченый***. Пусть Маршал вытащит для тебя карту. Если она красная, ты получаешь +1 к ***власти над телом***, если чёрная — маниту получает +1 к ***власти над тело***м. Доброго пути, амиго.

Ветеран Дикого Запада

Это таблица для алчных до силы манчкинов, разевающих рот на кусок, который им не по зубам.

Когда будешь оглашать результат, Маршал, не забудь про злорадный смех. Иногда, тем не менее, тебе может захотеться утаить результат до тех пор, пока не придёт час раскрывать карты.

Карта	Эффект
2	**Сглаз:** когда-то этот ковбой вляпался в грязь, из-за которой удача повернулась к нему спиной. Он получает изъян ***неудачник***. Если у него уже есть этот изъян, то ему повезло (он не получает его ещё раз).
3	**Заклятый враг:** этот ветеран не довёл дело до конца. Его кто-то ищет, и этот кто-то желает ему смерти. Или чего похуже. Маршал должен придумать какую-нибудь гадость, идущую по следу героя. Эта тварь весьма могущественна, однозначно ***дикая карта*** и, возможно, не обделена хитростью. С некоторой вероятностью, вместо того, чтобы выпрыгнуть на героя из теней, она захочет превратить его жизнь в Ад.
4	**Долг:** у Агентства (красная масть) или Техасских рейнджеров (чёрная масть) есть что-то на героя, и если об этом узнает общественность, это доведёт его до петли. Они нередко вербуют его на всяческие сложные задания, и отказаться — не вариант. Когда эти люди приходят за героем, они не спрашивают дважды.
5	**Зависимость:** герой пы- тается утопить страшные воспоминания в бутылке. Он по- лучает изъян ***дурная привычка*** (крупный, алкоголь или наркотик вроде опиума или пейотля).
6	**Ночные кошмары:** этот ковбой никогда не забудет ужасы, которые ему пришлось пережить. Они преследуют его даже по ночам, из-за чего он получает изъян ***ночные кошмары***
7	**Увечье:** встреча с каким-то сверхъестественным существом не пошла на пользу конечности героя. Брось d6. 1-3 означает, что он ***хромой***; 4-6 — что он потерял руку и получает изъян ***однорукий бандит***.
8	**Уродство:** одна из тварей, с которыми сражался этот бедолага, оставила отметину на его лице или где-то ещё. Если шрам виден, герой получает изъян ***уродство***.
9	**Безумие:** рассудок этого ветерана

помутился. Сделай проверку по Таблице помешательства на стр. 23.

10 **Паранойя:** этот тип насмотрелся такого, чего не стоило бы видеть никому. Он боится темноты, боится отходить далеко от лагеря по ночам и так далее. На все совершаемые этим трусом проверки ***храбрости*** налагается штраф –2.

В **Болезнь:** чудище, с которым ветеран повстречался в недалёком прошлом, оставило ему подарок, от которого так просто не избавишься. Он получает крупный изъян ***немочь*** из-за раны, полученной в тяжёлой битве.

Д **Порча:** героя донимают гремлины. Эти твари поганят все устройства, до которых у ковбоя дотянутся руки, включая оружие и даже предметы, не связанные с безумной наукой. Всякий раз, когда герой получает при проверке параметра единицу (вне зависимости от результата на диком кубике) при использовании какого-нибудь механизма, устройство даёт сбой и отказывается работать до тех пор, пока кто-то не поработает над этим устройством 2d6 часов и не сделает успешную проверку ***ремонта***. Дьявольские машины, и так склонные к неполадкам, дают сбой на 1 или 2!

К **Обречённый:** какое-то умное и чрезвычайно злое чудовище прокляло героя на своём смертном одре. На все ***проверки на прочность*** налагается штраф –2.

Т **Отринутый:** когда-то давно, чтобы пережить встречу со сверхъестественным, этот ветеран совершил что-то ужасное. С тех пор мир духов отказывается ему помо- гать. На героя не действуют никакие нацеленные на помощь чу- деса или знахарство. Заклятья, безумная наука и чёрная магия работают как обычно. Счастливчик.

Дж **Проклятый:** тёмная сила коварной твари из прошлого ветерана изувечила саму его душу. В начале каждой сессии он тянет только одну ***фишку*** или ни одной, если у него есть изъян ***неудачник***.

Дж **Великий герой:** судьба обрекла этого парня бороться со злом всю его смертную жизнь. Он — её рыцарь, и его смерть ей не кстати, — по крайней мере, пока он не исполнит своё предназначение. Герой получает один пункт ***выдержки*** и черту ***крепкий орешек*** (***крепкий орешек+***, если обычная версия у него уже есть). Однако этот дар не лишён трагических последствий. Возможно, предназначавшуюся ему пулю поймает близкий друг или возлюбленная. В конце концов, судьба зла.

Сумасшедшие учёные и прочее безумство

Как ты уже мог догадаться по слухам и намёкам в «Мёртвых землях», Маршал, большая часть «новой науки» была создана безумными учёными, «вдохновлёнными» маниту. Злые духи нашёптывают им новые идеи во сне (хотя бóльшая часть учёных либо не подозревает об этом, либо отказывается в это верить), которые не работали бы вовсе, если бы не сверхъестественные свойства призрачной руды.

Ты не ослышался, несмотря на мнение «рациональных» учёных, призрачная руда имеет сверхъестественное происхождение. Она появилась ещё в 63-м году благодаря Жнецам и с тех пор порождает вокруг себя хаос. Заключённая в ней сила, на самом деле, происходит из того самого источника, о котором говорят её ярые противники, — призрачная руда образуется из проклятых душ.

Видишь ли, когда умирают плохие парни, то попадают они вовсе не в ад. Если Жнецы

не превращают их в чудовищ, злые души отправляются в Земли Охоты, где становятся маниту. Может показаться, что это не так уж и плохо, но, поверь, это весьма скверная участь.

Слабейших из маниту Жнецы превращают в призрачную руду, после чего возвращают на Землю. Души, заключённые в руде, при жизни были довольно гнилыми парнями, которым злокозненные маниту, вдохновлявшие их на злые дела, обещали веселье в загробной жизни. То, что злые духи обвели их вокруг пальца и теперь они навечно заперты в куске призрачной руды, становится для этих душ большой неожиданностью; до них довольно быстро доходит, насколько теперь ничтожно их место во вселенной. Именно поэтому при горении призрачная руда вопит — на самом деле это крик боли и отчаяния проклятых душ.

От длительного контакта с корчащимися в муках душами может поехать крыша у кого угодно. Поскольку учёные постоянно находятся рядом с этой дрянью, и, как известно, от гениальности до безумия один шаг, сумасшествие среди них — дело обычное. Добавь к этому шепчущих в их снах маниту, и тот факт, что они вообще сохраняют хоть какой-то рассудок, покажется удивительным.

Каждый раз, когда безумные учёные выбирают новую силу, они получают помешательство.

Таблица ПоМешательСтва

Карта	Эффект
2	**Не от мира сего:** герой часто забывает о простейших вещах. Он может, к примеру, съесть цельные кофейные бобы или забыть надеть штаны. Чтобы вспомнить какую-то важную деталь, учёный должен совершить проверку ***смекалки***. Провал означает, что она вылетела у него из головы. Не злоупотребляй этим, Маршал. Ис-

пользуй только по особым случаям.

3 **Бред:** герой помутился рассудком и свято верит в какую-нибудь ерунду. Быть может, он считает себя оборотнем или же думает, что небо голубое, потому что его каждое утро красят «лунные человечки». Эта причуда понижает его ***харизму*** на 1.

4 **Эксцентричность:** этот парень из тех, кого мы величаем «эксцентриками». Другие же называют его просто «локо». Быть может, он вымачивает свою пищу в уксусе или же ест отруби килограммами, заботясь о своём кишечнике (фу!). Это состояние в общем-то безвредно и довольно забавно, хоть временами и раздражает, налагая на ***харизму*** штраф –1.

5 **Навязчивая идея:** коварный маниту убеждает героя, что кто-то или что-то является страшным злом и его нужно остановить. Всякий раз, когда персонаж получает этот результат, его безумие проявляется всё ярче. Поначалу он может лишь плохо выражаться о своих «врагах». Позже он попытается разорить или даже убить их.

6 **Депрессия:** непризнанный гений впадает в уныние, разочаровавшись в себе, в своих изобретениях, судьбе человечества, либо же надежде на успех в очередном приключении. Он ча- сто говорит о грядущей гибели человечества. Его потеря надежды лишает его 1 пункта ***выдержки*** всякий раз, когда он получает этот результат.

7-8 **Фобия:** учёный начинает бояться чего-то совершенно иррационального и не связанного с его исследованиями (фобия не мешает ему работать). Он получает крупный изъян ***боязнь***, связанный с чем-то странным, а для других, возможно, даже забавным. Подробные описания ***боязней*** ты найдёшь в книге правил «Дневник авантюриста».

9-10 **Голоса в голове:** инженер начинает разговаривать сам с собой, бормоча под нос бессмысленную чепуху. Иногда он может слышать «голоса», отвечающие ему и нашёптывающие секреты гениальных изобретений. Самое страшное, что голоса ему не мерещатся. Это понижает его ***харизму*** на 1.

В, Д **Паранойя:** все в этом мире хотят украсть его идеи, уж он-то знает наверняка. А возможно, возле его лаборатории рыскают коварные создания из «Измерения Икс», желающие заполучить его гениальные изобретения и захватить с их помощью мир. Его безумные заявления налагают на его ***харизму*** штраф –2.

К, Т **Раздвоение личности:** всякий раз, когда кому-нибудь приходит Джокер, характер учёного в корне изменяется. Сейчас он тихий и сдержанный. Чуть позже — хихикающий безумец. Выбери для бедолаги новый мелкий изъян, чтобы отразить эту перемену характера. Убедись, что этот изъян связан с психическим, а не с физическим здоровьем героя.

Дж **Множественные психозы:** даже Дьявол бы вздрогнул, заглянув к этому бедняге в голову, — вытяни две карты и примени оба результата.

Дж **Сила воли:** персонаж сумел устоять перед нахлынувшим безумием, избежав помешательства на этот раз.

Фиаско картёжника

Как уже говорилось выше, картёжники берут энергию, необходимую для своих заклятий, из Земель Охоты у маниту, вступая с ними в поединок разума. Картёжники склонны относиться к этим спиритическим дуэлям как к игре в покер, и, когда не идёт карта, заклятья частенько терпят

фиаско. За деталями, когда надлежит пользоваться этой таблицей, обращайся к правилам по картёжникам в главе По ту сторону (см. «Deadlands: Мёртвые Земли»).

В любом случае, вышедший из-под контроля маниту — это плохая новость для мира живых.

Таблица расплаты

Карта	Эффект
2-4	**Утечка сознания:** маниту демонстрирует картёжнику видение Земель Охоты. Герой ***в шоке***, из которого не может выйти 1d6 раундов, и значение навыка ***колдовства*** падает на одну ступень на 24 часа.
5-6	**Отдача:** маниту перегружает нервную систему картёжника мистической энергией. Герой получает 3d6 урона.
7-8	**Поглощение духа:** чародей должен пройти проверку ***выносливости*** или перейти в состояние ***при смерти,*** получив три уровня ***усталости***. Даже в случае успеха он получает уровень ***усталости***. Один уровень ***усталости*** снимается 15 минутами отдыха.
9-10	**Безумие:** маниту лишает картёжника рассудка. Герой совершает проверку по Таблице помешательства. Кроме того, ему нужно пройти проверку ***смекалки***. Провал означает, что помешательство остаётся навсегда. В случае успеха картёжник «приходит в себя» через 1d6 дней.
В-К	**Искажение:** заклятье срабатывает худшим для мага образом. Атакующие заклятья наносят урон ему или его союзникам, магия защиты налагается на врагов, заклятья сбора информации выдают ложные сведения, и т. д.
Т	**Ожог разума:** маниту оставляет на сознании картёжника неизгладимый след. Значение навыка ***колдовства*** навсегда падает на одну ступень.
Дж	**Фиаско:** вытяни две карты и примени оба результата.
Дж	**Шулер:** в последний момент картёжник находит лазейку и избегает расплаты.

Меченые

Возможно, ты заметил, что в «Мёртвых землях» почти ничего не сказано о том, как играть ***меченого***. Нет никаких черт «меченого», которые игрок может просто взять и выбрать, если захочет играть одного из этих мёртвых парней. Все это потому, что ***мечеными*** не становятся, ими рождаются. Ну, перерождаются, если быть точным.

Маниту не слоняются по окрестностям, оживляя народ налево-направо, особенно героев с храбрыми и чистыми сердцами. Напротив, для того, чтобы привлечь внимание маниту к своему телу, его обладатель при жизни должен сотворить нечто особенное. Точнее, маниту заинтересованы только в тех людях, которые могут помочь распространять страх. Учитывая, что изначальная душа будет контролировать тело приличную часть времени, этого страха должно быть достаточно, чтобы компенсировать всё то добро, которое герой может сотворить, восстав из могилы. Короче, чтобы маниту оживил покойника, тот при жизни должен быть очень суровым типом, а ещё лучше — знаменитостью. Ничто так не веселит демона, как разрушение блистательной репутации при помощи убийств, насилия и прочего беспредела.

Следовательно, маниту склонны делать ***меченых*** из искателей приключений с ярким прошлым. Когда герой погибает, перетасуй колоду действий и выдай по карте за каждый пункт выдержки покойного. Если вытянули джокера, парень может вернуться с погоста. Естественно, выкарабкиваться из собственной могилы — это тебе не пикник, — и в процессе покойник видит ужасающие сны. Прочитай описание худшего ночного кошмара персонажа и используй его в качестве сценария.

Помни, что бывают случаи, когда маниту не станет оживлять даже самого крутого из героев. Поскольку демону необходимо оживить мозг, чтобы управлять телом, у трупа должна сохраниться бóльшая часть головы. Заметь, мы сказали «бóльшая». И Авраам Линкольн, и Дикий Билл Хикок получили пулю в голову и восстали из мёртвых, но у них осталось достаточно мозгов, чтобы демоны смогли их оживить.

И ещё, Маршал. Маниту не подымают статистов, поскольку они отправляются обратно в Бездну, когда их тело умирает. Кто-нибудь может время от времени оживлять таких типов **(откуда, собственно, и берутся ходячие мертвецы)**, но они не поселяются в них на постоянной основе, как это происходит с ***меченными***.

Попутчик из ада

Теперь, когда ты подсадил маниту одному из своих героев, что же с ним делать? По большей части дай персонажу жить дальше так, как он жил до своей смерти. Маниту обычно не вмешиваются в повседневную жизнь героя. Их не интересует, к примеру, закажет ли он виски или пиво в баре. Тем не менее, если демон заметит возможность посеять немного страха, он вцепится в неё быстрее, чем ты успеешь сказать «аминь».

Только помни, что маниту не станет сознательно подвергать хозяина опасности, — если меченый погибнет, маниту погибнет вместе с ним.

Когда маниту решает, что пора выйти прогуляться, действуй следующим образом: сначала потрать ***фишку*** (любого цвета). После того, как ты расплатился с адом, заставь героя сделать проверку ***характера***, которой в закрытую противопоставляется проверка ***характера*** маниту (***характер*** маниту всегда на одну ступень выше чем у меченого), и не забудь, что герой должен учитывать ***власть над телом***. Если маниту выигрывает, измени показатель ***власти над телом*** героя соответственно, как описано в главе «По ту сторону» (в «Deadlands: Мёртвые Земли»). Ах да, демон получает контроль над телом и удерживает его в течение часа. В конце каждого часа, пока маниту контролирует тело, можно потратить ещё одну ***фишку***, чтобы продлить этот срок на час.

Время веселиться

Теперь, когда контроль над телом у маниту, что именно злой дух будет делать с горемычным героем? Всё, что захочет, Маршал. Только помни, что маниту не глупы: они знают, что, поселившись в теле ***меченого***, они делают себя уязвимыми и очень опасаются быть пойманными и убитыми за свои проделки.

Помимо того, целью маниту являются хаос, беспорядок и страх, но совсем не обязательно смерть. Они практически никогда не станут открыто нападать, если имеется малейший шанс быть пойманными, предпочитая вместо этого полагаться на грязные штучки и тайные махинации.

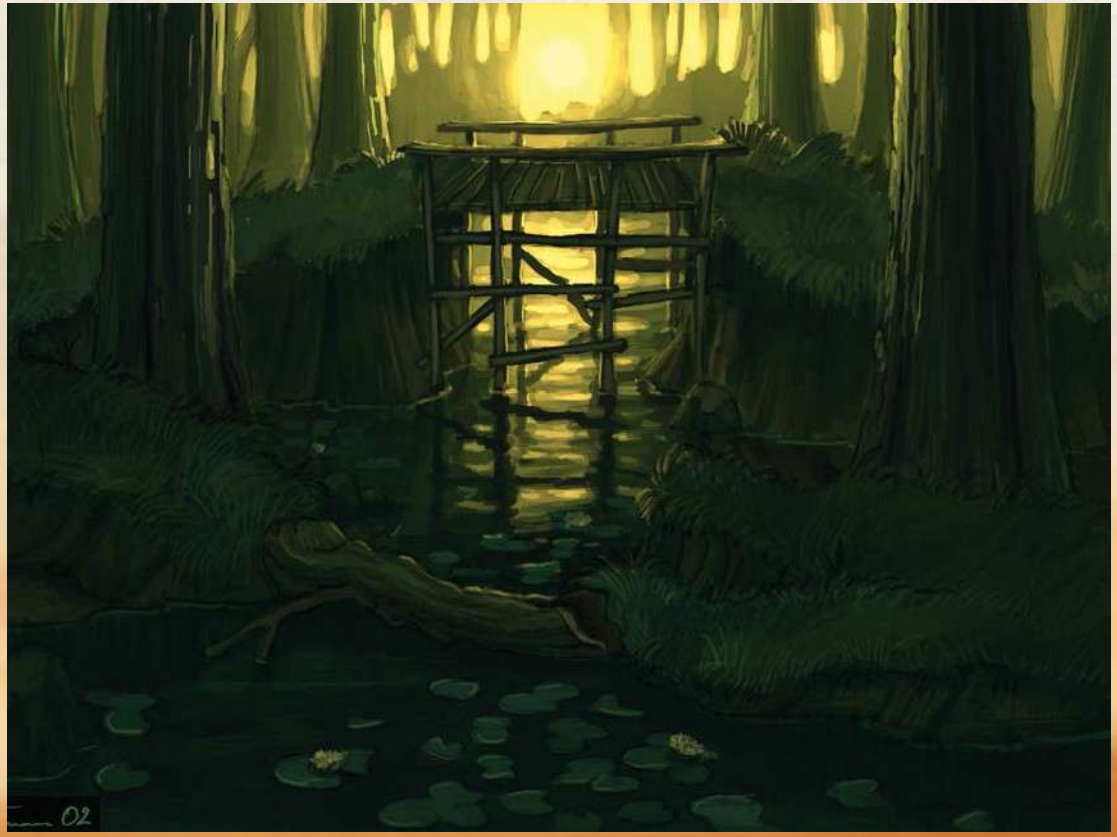
Несмотря на это, если один из спутников ***меченого***

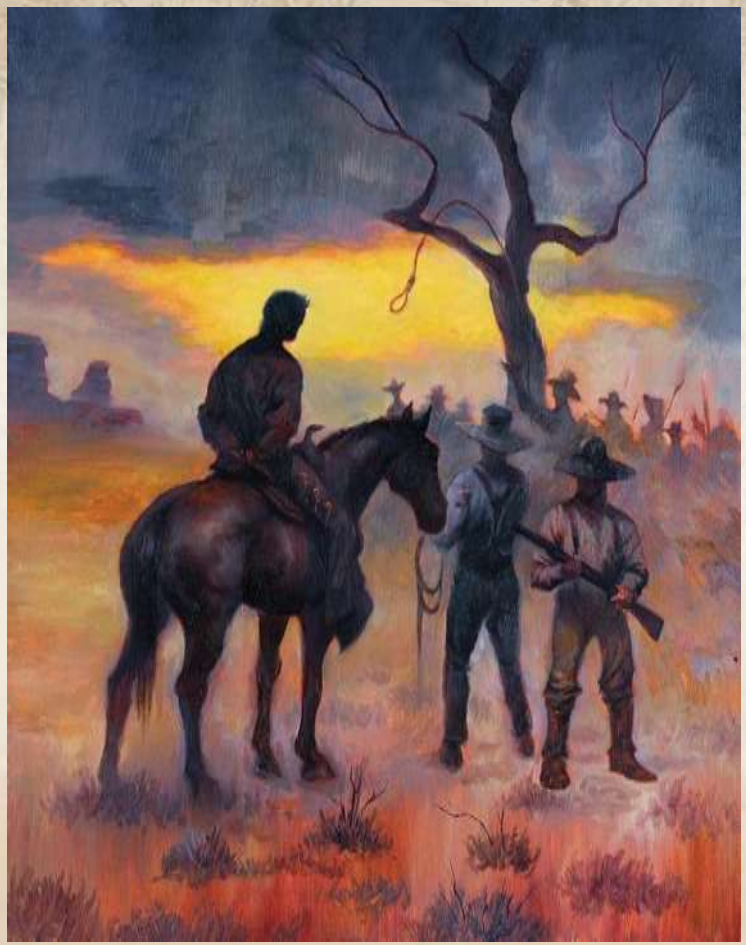
оказывается в опасном или безвыходном положении, большинство демонов не смогут устоять перед искушением воспользоваться ситуацией. Например, один из друзей ***меченого***, безумный учёный, стоит на краю глубокой ямы, наполненной голодными степными клещами. Ни один маниту на Земле не сможет устоять перед тем, чтобы дать «ботанику» пинка.

Скользкая дорожка

Как только ***меченый*** начинает терять власть над телом, то встаёт на скользкую дорожку. Сначала он теряет контроль над собой на час-другой. Но если ***власть над телом меченого*** достигает –4, маниту получает шанс захватить тело навсегда. Каждый раз, когда меченый оказывается в отключке **(но не убит выстрелом в башку)** при ***власти над телом*** –4, маниту может попытаться забрать контроль окончательно. Это работает точно так же, как и временный процесс, описанный выше, но если ***меченый*** проигрывает, он проигрывает навсегда. Ты только что получил нового злодея, Маршал!

Мы уже походя упоминали это, но не вредно и повторить: маниту получают все способности своего хозяина. Это значит, если ***меченый*** картёжник теряет власть над телом, демон может проделывать его фокусы, использовать его черты и так далее. Исключениями из этого правила являются черты: ***мистический дар (чудеса)*** и ***мистический дар (шаманизм)*** — силы света не особо любят творить чудеса по воле демонов, так что маниту не могут получить доступ к этим способностям.





преимущество. Они могут слышать ушами и видеть глазами ***меченого***, даже когда не контролируют тело **(а вот в обратную сторону это не действует)**. Так что практически невозможно заставить маниту обнаружить себя обманом, если он того не хочет.

Даже если хитрая группа сможет как-нибудь обмануть злого духа, его допрос ничего особого не даст. Маниту не ведают, что творится с остальными монстрами этого мира. О Судном дне они знают тоже не слишком много.

Они в курсе, что служат высшим силам, распространяя страх в мире, а те демоны, что всё ещё находятся в нематериальной форме, собирают этот страх и несут в Земли Охоты. Маниту не ведают, зачем на самом деле их хозяевам нужен страх, но знают, что эти существа обитают в Землях Охоты, в месте, называемом Мёртвыми Землями.

Сам герой, однако, может использовать эти способности, когда контролирует своё тело. Несмотря на то, что в башке у него суетится демон, высшие силы знают, что сам герой не совершил зла и не приглашал адского попутчика. Любые грехи, совершённые маниту, не считаются за грех для чудотворцев, поскольку они сами их не совершали: вся вина лежит на маниту.

Точно так же, как маниту могут пользоваться способностями ***меченых*** **(в целом),** они не могут использовать способности, которых у меченого нет. Демоны вынуждены ограничиваться теми трюками, которые умеет делать их оболочка.

Наконец, у маниту есть одно важное

Большую часть времени, когда маниту перехватывает вожжи, считай, что персонаж падает в обморок, засыпает или теряет сознание, по крайней мере, с точки зрения игрока. Затем придумай, какие злые дела демон может совершить за отведённый ему час **(часы)** и с какими последствиями потом придётся столкнуться несчастному ***меченому***.

В том случае, если удивить остальную группу для тебя важнее, чем скрывать информацию от самого ***меченого***, можно дать игроку управлять своим собственным маниту. А то ведь ничто не вызывает у игроков столько подозрений, как Маршал, заявляющий действия за игрока.

[redacted]

Держи крепче свой стетсон и подтяни стремена — у нас впереди каменистый путь. Прямо за поворотом — жуткие тайны и неожиданные витки сюжета, от которых так просто не отстреляться.

Здесь ты найдёшь информацию о наиболее значимых местах Таинственного Запада. Может, некоторые из них ты узнаешь из описаний из книги «Deadlands: Мёртвые Земли», но в этот раз мы поведаем правду.

Теперь ты знаешь, как именно Запад стал зловещим местом и как наполнить атмосферой таинственности свою игру. Новый фронтир — место оживлённое. Твоему отряду будет куда отправиться на поиски приключений.

В этой главе ты найдёшь больше информации о странных местах и запутанных историях, которые мы уже рассказывали в книге «Deadlands: Мёртвые Земли». Узнаешь также о ключевых фигурах Мистического Запада, их тайнах, планах, и скрытых целях. Мы расскажем кое-что про Великие железнодорожные войны — они особенно важны для Жнецов, которые начали весь этот бардак.

Но давай не будем ставить воз впереди кобылы, приятель. Начнём с того, что тебе нужно знать об обветшалых постройках и зловещих оврагах Таинственного Запада.

НЕОБЫЧНЫЕ МЕСТА

В описании каждого региона ты найдёшь информацию о нескольких примечательных местах. Как правило, это самые крупные и процветающие города в регионе, но мы также поведаем о других примечательных местах, — например, об Каньоне червей в Гиблых землях или Форте 51 рядом с Большим бассейном.

У каждого региона есть свой ***уровень страха***, но в некоторых их уголках он может отличаться. Например, у города-призрака в Канзасе ***уровень страха*** будет выше, чем во всём Канзасе в целом (и это тебе не хухры-мухры — «Кровавый Канзас» и без того местечко не из приятных).

При необходимости добавляй в игру свои города, заведения, загадки и жителей. Например, в Оклахоме мы не описали город-призрак, но держу пари, на землях Койота найдётся не один заброшенный город.

Таблицы случайных встреч

К каждой территории, описанной в этой главе, прилагается ***таблица случайных встреч***. Это простой способ подчеркнуть, насколько опасны неосвоенные земли между поселениями. Не стоит использовать эти таблицы, если группа находится в городе или поселении — там обычно и без этого есть чем заняться.

За каждый день странствия по дорогам и тропам Дикого Запада (если герои не путешествуют на поезде, корабле и т. п.), вытягивай одну карту из колоды действий. Если ты вытянешь валета, даму или короля, сделай проверку по соответствующей таблице встреч, чтобы узнать, на что набрёл отряд. Если ты вытянешь джокера, то отряду не повезло вдвойне — сделай проверку дважды и совмещай результаты. Тасуй колоду после каждой встречи.

Отправь игроков сделать чаю и немного подумай над столкновением перед тем как его играть. Всего пара минут размышлений прежде, чем ты натравишь на героев какого-нибудь ужасного монстра или банду головорезов, может сделать «случайную встречу» интересной и запоминающейся.

Например, если герои путешествуют по Тропе Чисхольма, и в случайной встрече оказался висельный судья (см. страницу 87), ему не обязательно тут же выпрыгивать на отряд из кустов и начинать палить. Может быть, ночью один из героев слышит, как судья шепчет о его «преступлениях». Весь следующий день за отрядом по пятам идёт скрюченная фигура с удавкой в руках. А ночью висельный судья подойдёт к лагерю как раз тогда, когда герой в одиночку стоит на страже, и попытается его повесить. Остальному отряду придётся спасать своего товарища от страшной смерти, хотя герои и не знают, как избавиться от чудовища.

В некоторых случаях отдельные столкновения становятся полноценными приключениями. В примере выше висельный судья скорее всего будет преследовать героя, пока отряд не расправится с ним окончательно. Это значит, что им нужно будет узнать историю висельных судей и получить сведения и об их уязвимости к пулям представителей закона и висельной петле.

Точно так же другие, казалось бы, обычные столкновения могут стать чем-то особенным, если их немного спланировать. Если герои едут в Тумстоун и проверка по таблице столкновений показывает, что они встретили грабителей, пусть это будет банда ковбоев Тумстоуна. Пусть они победят в перестрелке, но по прибытии в город обнаружат, что один из ковбоев спасся и доложил Старику Клэнтону, так что теперь героям там не рады.

НА ВОСТОЧНОМ ПОБЕРЕЖЬЕ

Уровень страха: *1*

Обстановка на востоке совсем не та, что на западе. Начнём с того, что на одну квадратную милю здесь гораздо больше людей, городов, и проблем. Даже на юге, где по сравнению с северо-востоком не так уж и людно, ты всё равно не найдёшь таких диких просторов, как на западе (поэтому-то, амиго, для востока и нет таблицы случайных столкновений). Если ты не в городе, полном незнакомцев, то ты, скорее всего, на чьей-нибудь земле. Об огромных открытых пространствах можно разве что только в книгах почитать.

Что удивительно в свете всего этого, так это то, что люди на востоке ещё сильнее отделены друг от друга, чем на западе. Когда вокруг столько народу, многие даже не посмотрят лишний раз на незнакомца, не говоря уж об оказании помощи. Отчасти именно из-за этого ощущения отчуждённости, которое так часто возникает на востоке, в некоторых городах ***уровень страха*** поднимается до 2, 3 или даже 4.

Эта анонимность и всеобщее безразличие стали благодатной почвой для тайн, заговоров и лжи, которая простирает извивающиеся щупальца далеко на запад. Самый яркий пример на Севере — тайное общество масонов. Юг, тем временем, все ещё борется с наследием монстра, который ещё недавно был у власти. Джефферсон Дэвис, падший лидер нации, являлся чудовищным порождением зла, и некоторые его пособники всё ещё на свободе.

Если на Восточном побережье зло прячется в тени цивилизации, то на обезображенных войной территориях линии Мэйсон-Диксона оно не особо скрывается. Здесь уже не маршируют армии, но на залитых кровью полях сражений, которые они оставили после себя, теперь встречаются самые разнообразные порождения зла и ужаса. Эти земли, впитавшие в себя боль и страдания, часто имеют высокий уровень страха — некоторые даже становятся Мёртвыми Землями (уровень страха 6).

Не в своей тарелке

На востоке в моде изысканность, люди в большинстве своём лучше воспитаны и сохраняют хотя бы видимость цивилизованности.

В городах, особенно больших, запрещено носить огнестрельное оружие, то есть твоему отряду придётся полагаться больше на свои мозги, а не на револьверы. К тому же из-за высокой плотности населения преступникам сложнее скрываться, и герои, которых разыскивает закон, скорей всего, будут чаще сталкиваться с местными полицейскими и констеблями.

Всё это значит, что героям придётся разбираться с проблемами, многие из которых отличаются от того, к чему они привыкли на Западе. Возможно, им придётся лавировать среди подводных камней государственной бюрократии или вести светские беседы за одним столом со сливками высшего общества в Бостоне.

Если кратко, то разница между приключениями в этих местах такая же, как между похождениями Человека без имени и приключениями Шерлока Холмса.

Заговор масонов

Орден масонов уже долгое время оказывает влияние на историю Америки. Большинство тех, кто подписывал Декларацию Независимости, были масонами, и влиятельность ордена за последующее столетие не уменьшилась. К сожалению, в орден масонов проник сэр Лайонел Томпсон — человек с душой чернее сажи.

В 1861 году сэра Лайонела вышвырнули из британской масонской ложи. Он искал те знания, которыми «человеку не следует обладать». Для аристократов, которые его окружали, это оказалось слишком. Америка, однако, была более гостеприимна к изгнанникам из Британии, поэтому он и дюжина его последователей из Ордена прихватили фамильные состояния и направились в земли, которые британцы до сих пор называют «колониями».

Томпсон довольно быстро придумал, как он может вернуть милость Британской ложи, — он

возвратит американские колонии Короне! В любое другое время это осталось бы просто пустыми разговорами и мечтами, но он вскоре обнаружил — как раз после оглашения Судного дня — что мистические ритуалы, которые он так долго изучал, теперь дают ему настоящую силу.

Его самым главным открытием стали шокирующие своей эффективностью ритуалы контроля над человеческим разумом, которыми он тут же начал пользоваться для достижения своих целей. Сэр Лайонел разделил своих последователей (к тому времени их стало около двадцати) на четыре группы, и они отправились сразу в несколько городов США, чтобы там втереться в доверие и вступить в местные масонские ложи.

В каждой группе было по пять человек — это минимальное количество членов Ордена, необходимое для успешного проведения магических ритуалов масонов. Масоны Томпсона проникли в разнообразные тайные общества и применили заклинания, чтобы достигнуть высокого положения и влияния внутри лож, а потом и за их пределами. К 1879 году они оплели паутиной магического контроля городские власти Бостона, Нью-Йорка, Филадельфии и, что особенно важно, Вашингтона. Их влияние особенно распространилось в Вашингтоне, где Томпсон лично управляет масонской ложей и контролирует множество высокопоставленных чиновников, в том числе нескольких офицеров Агентства.

Пока что Томпсон ограничивается закулисными интригами с британцами в Детройте, но его влияние на Агентство становится всё сильней.

Наследие Дэвиса

Джефферсон Дэвис умер. Ты же в курсе, да? Но ты, скорей всего, не знаешь, что умер он восемь лет назад, зимой 1871. Президент Конфедерации прогуливался один при луне, когда на него напал доппельгангер — оборотень, способный принимать облик своих жертв, — и заменил его. Монстр получил доступ к воспоминаниям Дэвиса, но сумел стать всего лишь искорёженной тенью своей высокопоставленной жертвы.

С тех пор доппельгангер использовал полученную власть, чтобы сеять хаос на востоке, и с особым удовольствием подливал масло в огонь долгой Гражданской Войны. Некоторые (среди них знаменитый генерал Конфедерации Роберт Ли) подозревали, что в их новом правительстве что-то было не так, но никто не мог ничего доказать. Скорей всего, потому что каждый, кто что-то узнавал, обычно вскоре мучительно умирал.

Никто и оглянуться не успел, как Дэвис уже посадил на места в правительстве подхалимов и законченных негодяев и вскоре поступил так же с верхушкой военного командования. Ли в этой чистке пощадили только благодаря его популярности на Юге.

Всего через несколько лет доппельгангер Дэвиса держал юг железной хваткой, и не было никого достаточно влиятельного, чтобы противостоять ему. Несколько отважных заговорщиков планировали устранение президента, но тот добрался до них, несмотря на все их предосторожности. Роберт Ли был среди них, но его убили ещё до того, как Заговор света смог выступить против Дэвиса. К счастью, соратник Ли (и военный министр Дэвиса) Эрик Мишель нанял отряд героев, которым удалось прикончить президента-оборотня.

Потом он предоставил тщательно продуманное объяснение: обвинил помощника доппельгангера в убийстве Дэвиса и после голосования сам занял пост президента.

К сожалению, Мишель не знает, что правительство, в котором он сам служил, прогнило до основания. Некоторые представители правящей верхушки планируют убить Мишеля, предполагая использовать смерть ещё одного влиятельного конфедерата как предлог для введения драконовских законов, чтобы посеять страх в сердце Юга.

Буря на горизонте

Несмотря на недавнее объявление о прекращении огня, и на Юге, и на Севере скоро могут начаться военные действия. На Юге Санта-Анна так и рвётся отвоевать обратно Техас, а Северу нужно разобраться с Детройтом, оккупированным британцами.

К сожалению, из-за черепашьей скорости переговоров о мире ни одна из американских наций не располагает достаточной военной силой, чтобы дать отпор своим новым врагам. У Юга хотя бы есть пространство для манёвра: Санта-Анна положил глаз на Лабиринт, а не на сам Техас, к тому же у южан есть союзник, хоть и ненадёжный, — барон Симон Лакруа.

Север, однако, столкнулся с куда более серьёзным кризисом в Детройте. 5 ноября 1876 года дивизия британской армии пересек ла канадскую границу и захватила Детройт. Из-за Гражданской Войны Союз не смог разделить войска,

чтобы освободить город от захватчиков, и англичанам удалось закрепить свои позиции. Отношения между Британией и Союзом стали ещё более напряжёнными чем до войны 1812 года, и если оккупация не прекратится, скоро на северной границе США начнётся новая война.

А полномасштабная война — именно то, что нужно Жнецам. Их приспешники всегда слетаются на запах страха и крови.

СПОРНЫЕ ТЕРРИТОРИИ

Канзас, Колорадо
Уровень страха: *2*

Спорные территории — самое беззаконное, кровавое и жестокое место на всём Диком Западе. Это во многом объясняется прекращением огня между сторонами Гражданской войны — ни синие, ни серые не имеют права ввести войска на Спорные территории, поэтому сейчас там бесчинствуют полчища бандитов, преступников и убийц, которыми в мирное время занялись бы Агентство или Рейнджеры.

В большинстве своём Спорные территории находятся во власти Войны, поэтому бóльшая часть чудищ, с которыми встретятся персонажи игроков, должна быть связана с насилием: примерами могут послужить Чёрный полк, скопы и плачущие туманы. Разумеется, кроме этих тварей на Спорных территориях можно встретить и более «обычных» существ — джекалопов, степных клещей, седельную колючку и т. д.

Кровавый Канзас

Несмотря на ведущиеся переговоры о заключении мира, как Север, так и Юг финансово поддерживают партизанские движения, процветающие в Канзасе. В основном эти группировки получают поддержку от масонов (со стороны синих) или же продажных чиновников, оставшихся после диктатуры Дэвиса (со стороны серых).

Эти кровожадные преступники не раз предавали огню целые города, убивая всех живших там мужчин, женщин и детей. Всего за одну ночь ***уровень страха*** в местах, где совершаются подобные бесчинства, может подскочить до 3, а в наиболее спорных и кровавых областях он достигает отметки 4.

Самые известные среди этих ублюдков — рейдеры Куонтрилла под началом Кровавого Билла Куонтрилла, а также банда Джеймса. Ярый партизан на стороне Конфедерации, Куонтрилл настолько кровожаден, что в Канзасе его ненавидят решительно все, независимо от цвета формы и политических взглядов. Этот меченый изверг не щадит ни женщин, ни детей. С другой стороны, мнения касательно банды Джеймса расходятся. Парни Джеймса известны своей

ненавистью ко всему севернее линии Мэйсона-Диксона, и многие ревностные конфедераты величают их народными героями. С другой стороны, менее ревностные серые, не говоря уже о всяком разумном стороннике Союза, презирают и отвергают их.

Додж-Сити

Уровень страха: *3*

Додж — город, расколотый надвое. Как и во всём Канзасе взгляды жителей Доджа разделяются между Севером и Югом. Однако, в отличие от других городов штата, в Додж-Сити живут одновременно и янки, и дикси. Можно подумать, что им не хватит терпения жить бок о бок, но в Додже никому не составляет труда наварить деньжат, и это уводит политические разногласия на второй план.

К сожалению, это также означает, что каждый житель Доджа точит на кого-то зуб. Кроме жестоких партизан, горожанам приходится мириться с двумя соперничающими железнодорожными компаниями: Блэк Ривер и Юнион Блу, — не говоря уже о буйных и агрессивных охотниках на бизонов. На самих охотников охотятся бандиты и индейские отряды из оклахомской Конфедерации Койота. Это та ещё куча мала, поэтому будем разбирать всё по порядку.

Когда Роберт Райт только основывал город, он представлял его себе как место, в котором люди, уставшие от постоянных побоищ в Канзасе, будут жить в тишине и мире. Сейчас Додж-Сити называют «Городом тишины» лишь со здоровой долей иронии.

Население маленького городка начало быстро расти во многом благодаря тому, что Райт настоял на том, чтобы Блэк Ривер и Юнион Блу проложили через город свои железнодорожные пути. Вскоре город оказался на пересечении важнейших путей как Союза, так и Конфедерации, после чего Додж наводнили приезжие со всех концов материка. Одни из них просто устали от войны и жизни на большом стрельбище, имя которому Канзас; другие ехали в Додж, надеясь навариться; а третьи преследовали свои, более тёмные цели. Райта избрали мэром с небольшим перевесом голосов, после чего он, заручившись помощью своего городского совета — шестерых чиновников, избранных на двухлетний срок, — быстро обзавёлся компетентной и ответственной полицией под началом маршала Лэрри Деджера.

В большинстве своём эти люди стремятся поддерживать закон, не склоняясь на сторону Конфедерации или Союза, однако часть из них верна этой идее не столь ревностно, сколь некоторые — за фаворитизм под сокращение попали уже пятеро помощников маршала. В последнее время угрозе смещения подвергся даже сам маршал Деджер, хоть это и объясняется не столько количеством претензий, предъявленных ему, сколько народным движением за вы-

MA
05

движение на его место помощника маршала Уайетта Эрпа.

Из всех законов Доджа больше всего разногласий вызывает запрет на ношение огнестрельного оружия в пределах города. Учитывая объёмы насилия, ежедневно творящегося в Додж-Сити, городской совет посчитал, что лучше уж люди будут решать свои разногласия кулаками, нежели более быстрыми и необратимыми способами. Любой прибывший в город обязан первым делом посетить маршала и сдать все свои стволы, получив взамен талон. Позже, покидая город, эти талоны можно обменять обратно на оружие.

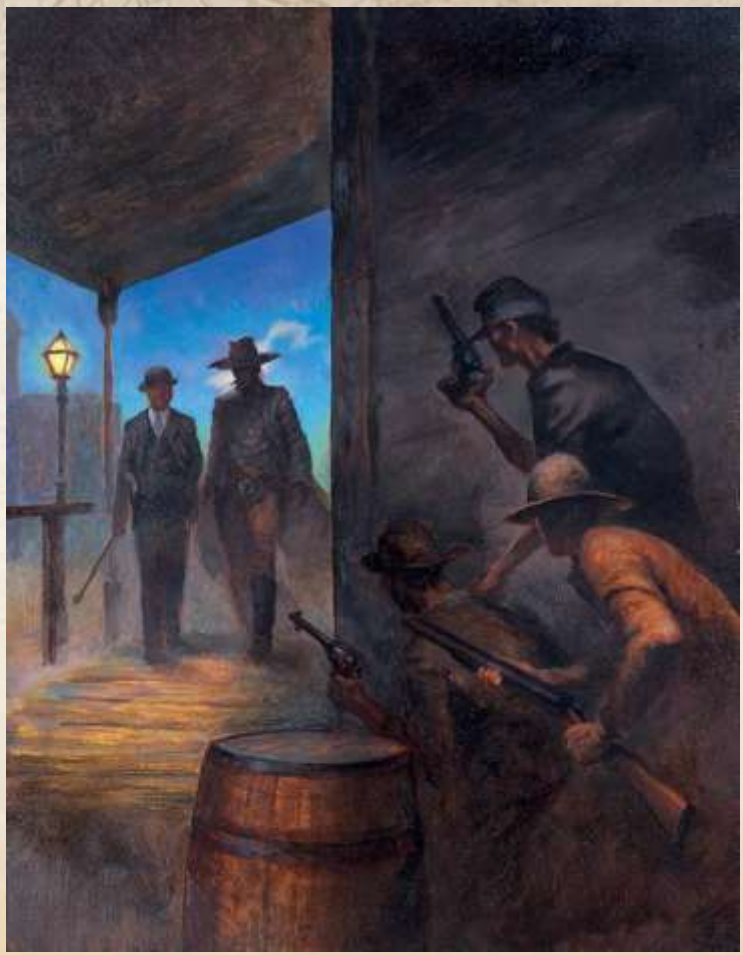
Разумеется, нередко случаются казусы, когда предъявитель талона и владелец ствола — разные люди. Вскоре после введения закона в городе появился чёрный рынок талонов на оружие, а бумажки стали объектами кражи, обмена, торговли и даже ставок в карточных играх. Пронос оружия в Додж-Сити может привести к сроку тюремного заключения до трёх месяцев, изъятию оружия и штрафу в $50 за каждый случай нарушения.

Даже без огнестрельного оружия в Додже всё равно хватает насилия. Драки между янки и повстанцами уже вошли в обыденность, но это ещё цветочки. Куда хуже дела обстоят, когда в город въезжает какая-нибудь из партизанских группировок Канзаса. Эти вооружённые банды имеют привычку игнорировать закон об оружии, и даже сам Уайетт Эрп, известный своей стальной волей и хладнокровием, ненавидит вступать с ними в конфликты, опасаясь своими действиями развязать в городе полномасштабную войну между законом и разбойниками.

Мясные ряды

Большинство желающих легально подзаработать в Додже выбирает стезю охотников на бизонов или перегонщиков скота, либо же сотрудничество с представителями этих двух профессий.

Охота на бизонов — прекрасная работа для тех, кому нравится стрелять по зверям, слишком тупым, чтобы убегать, причём нужно для этого совсем немного. Всё, что требуется, — хорошая винтовка, повозка под туши и люди, готовые затаскивать мёртвых бизонов на повозку! Группы скорняков (людей, предоставляющих охотникам грубую силу для целей вроде ошкуривания бизонов или перетаскивания туш в город) обычно работают за ставку, составляющую примерно 10% от общего заработка охотника. Сами же охотники могут получить от $ 15 до $ 30 за бизона в зависимости от размеров туши, свежести и качества мяса. Потом на одной из нескольких скотобоен города тушу разделывают и рассылают мясо по железным дорогам. Разумеется, там, где есть деньги, есть и бандиты. Охотники на бизонов постоянно подвергаются угрозе со стороны других охотников, заглядывающихся на их добычу, бандитов, заглядывающихся на их деньги, и индейцев-койотов, заглядывающихся на их скальпы.



Лишь немногим цивилизованнее охотников перегонщики скота, чей основной источник заработка — пригонять стада техасских лонгхорнов в Додж-Сити, чтобы потом переслать их по железной дороге. Влиятельные скотоводы по всему западу нередко заключают с близлежащими железными дорогами сделки о том, чтобы те перевозили только их скот и ничей другой, тем самым вынуждая незначительных ранчеров пригонять свою скотину в Додж.

Забрав свою оплату (у мясников или железнодорожников), представители обеих профессий отправляются отмечать в город, пропивая и проигрывая в карты большую часть своих деньжат, нажитых потом и кровью. Что ещё хуже, огласке предавались случаи, когда охотники на бизонов «случайно» подстреливали отбившихся от стада лонгхорнов, поэтому напряжённые отношения между этими профессиями нередко выливаются в пьяные драки.

Город интриг

Учитывая, что в Додж можно без труда попасть на поезде как с Юга, так и с Севера, город является идеальной отправной точкой для шпионов, стремящихся пробраться на территорию врага. Это также означает, что обе стороны конфликта развернули в городе обширную сеть информаторов и контрразведчиков. Одни её представители обеспечивают намеревающихся пересечь линию Мейсона-Диксона агентов крышей над головой и поддельными документами, другие же поставляют оружие и припасы партизанским группировкам Канзаса, заботясь о том, чтобы даже во время перемирия «военные действия» между синими и серыми не прекращались. Разумеется, учитывая присутствие в городе Блэк Ривер и Юнион Блу, в этой паутине приютились и корпоративные шпионы обеих компаний.

Каждая из фракций посвящает нездоровое количество времени вынюхиванию шпионов противоборствующих группировок и устранению их всякими оригинальными способами. В эту игру на выживание играют Юнион Блу, Блэк Ривер, Конфедерация, Соединённые Штаты и ещё несколько заинтересованных сторон, поэтому в Додже почти не бывает ночей, под покровом которых кто-то не пропадает без вести.

Закон Доджа слеп ко всем тонкостям дел плаща и кинжала, и всякий человек, обвинённый в шпионаже: синий ли, серый, индеец, железнодорожник, хоть гражданин Дезеретской республики — будет болтаться в петле.

Город упырей

До большинства приезжих, задерживающихся в Додже, доходят слухи о похитителях тел. В зависимости от рассказчика, эти мерзавцы обирают мертвецов, пожирают мертвецов или даже оживляют мертвецов. Различные источники описывают их как клыкастых монстров с длинными когтями, оживших покойников или звероподобных тварей. Некоторые из этих историй ближе к истине, чем того ожидают сами рассказчики.

На деле же большая часть исчезающих — всего лишь жертвы одной из множества интриг или вендетт, каждый день приводящихся в исполнение на территории города, поэтому в сверхъестественных объяснениях редко бывает нужда, и в них мало кто верит. Но это не отменяет того, что в подземных тоннелях под кладбищем Бут-Хилл действительно обосновалась колония упырей.

Колорадо

Уровень страха: *2*

На сегодняшний день Колорадо не настолько погряз в партизанской деятельности, как Канзас. Тем не менее, в этом штате нередко залегают на дно шайки грабителей, скрывающихся от найденных на Востоке неприятностей. Ближайшие к Канзасу города Колорадо нередко подвергаются налётам бандитов, хоть обычно в переносном смысле. Эти буйные головы приезжают в поселения с целью «расслабиться», что чаще всего означает пьяные драки, беспричинные кровопролития и… скажем так, этим

Случайные встречи Спорных территорий

Карта	Встреча
2-4	2d6 партизан-налётчиков (параметры солдат)
5-7	2d6 бандитов
8-10	2d6 степных клещей
Валет	2d4 бандитов-ветеранов
Дама	2d4 ходячих мертвецов
Король	джекалоп
Туз	скоп
Джокер	могильный туман

грабителям далеко до джентльменов, и они редко принимают отказы.

Всё это вызвало широкий общественный резонанс в Денвере, где мэр Хорнсби (ныне фактический правитель территории благодаря Конфедерации и Союзу, взаимно пресекающим попытки друг друга прийти к власти) получил петицию с просьбой сделать с этим беспределом что угодно, от обращения к Конфедерации или Союзу с просьбами о военной помощи до организации Ополчения Защитников Денвера.

Влияние зловещих предвестников Судного дня в Колорадо не столь явно и очевидно, сколь в Кровавом Канзасе — слуги Войны рождаются из насилия и сеют его ростки среди людей.

Достойные сострадания, но от этого не менее опасные плачущие вдовы скорбят по почившим сыновьям и мужьям, жизни которых забрали битвы давно минувших дней; стрекотачи играют на нервах людей как на струнах, нередко приводя к проявлениям насилия; поезда-призраки опустошают целые города, заставляя непосвящённых выживших винить в случившейся бойне Союз или Конфедерацию.

И, будто этих пакостей мало, Территории кишмя кишат врагами куда менее загадочного происхождения — налётчиками и грабителями, для которых причинение другим боли и страданий стало смыслом жизни.

БОЛЬШОЙ БАССЕЙН

Уровень страха: *1*

Южная Калифорния и Невада вместе составляют Большой бассейн. Основная часть этой засушливой земли — пустыня, — но тот, кто знает, где искать воду, всегда её найдёт. Раз уж об этом зашла речь, то сведущие люди не попрутся в эти бесплодные земли без достоверной карты, а также запасов воды и провианта на несколько недель вперёд.

Весь Большой бассейн восточнее Долины смерти является владениями Смерти, и это заметно. Эта область может с той же вероятностью сожрать человека живьём (иногда буквально), с какой позволить ему пройти целым и невредимым. Основную угрозу здесь представляют гремучники Мохаве, пыльные дьяволы, перекати-боли и прочие мерзости, не говоря уже о голоде, жажде и палящем солнце.

В южной Калифорнии также стоит смотреть в оба глаза за мексиканской армией — войска генерала Санта-Анны нередко организуют пограничные рейды, разворачивая против замеченных ими поселений Конфедерации полномасштабные военные действия.

Долина Смерти

Уровень страха: *5*

Долина смерти — одно из самых жарких мест на Земле — а возможно, и самое жаркое. Здесь выживают лишь самые стойкие, например, горстка старателей, зарабатывающих себе на жизнь выскабливанием нутра вулканических гор.

Нижнюю область Долины покрывает слой соли, нанесённый редкими разливами реки Амаргоса. Обычно она суха как аризонская дорога, но примерно трижды в год в русле реки появляется несколько сантиметров воды.

С недавних пор старатели рассказывают странные истории о том, что кто-то прокладывает через Долину железнодорожные пути. Многие считают (и верно считают, как нередко бывает), что это дело рук Байу Вермилион. Никто, однако, не смог подобраться и рассмотреть их получше из-за патрулирующих территорию кровожадных зомби.

Барона Лакруа эти истории не особо беспокоят хотя бы потому, что его работники уже давным-давно отдали концы. На сегодняшний день все его рабочие, прокладывающие пути на территории Долины смерти, — ходячие мертвецы. Знойный климат идёт на пользу трудягам-покойникам, высушивая их мёртвую плоть и предотвращая процессы гниения. Его неустанные работники трудятся без перерывов, не обращая внимания ни на палящее солнце дня, ни на холод пустынной ночи.

Форт 51

Уровень страха: *0*

Когда Конфедерация организовала базу при Розуэлле, Союз не замедлил ответить созданием Форта 51, где целыми днями проводятся всевозможные эксперименты и опыты. На этой научной базе живут семнадцать учёных со своими семьями, работающие на США под чутким надзором загадочного «мистера Эддингтона» — скрытного и таинственного человека, который никогда не улыбается, но умудряется совать свой нос в каждый эксперимент в пределах Форта.

Тем не менее, официально Форт является пристанищем капитана Джея Кайла и его отряда Летающих бизонов. Некогда войска под началом Кайла понесли серьёзные потери от снайперов-апачей, расположившихся на тактически выгодной холмистой местности. Будучи небед-

ным джентльменом, Кайл самолично заказал у «Смита и Робардса» пять реактивных ранцев, которые проявили себя мощным подспорьем в борьбе с индейцами. С тех пор на службе у Кайла находится целый отряд солдат, натренированных в использовании реактивных ранцев, а на базе в настоящее время около 50 экземпляров (хотя по факту использовать можно лишь 40, так как остальные находятся в ремонте или на техническом осмотре). Ни один из федеральных рейдов на земли апачей не обходится без участия Летающих бизонов.

С недавних пор, однако, Кайл обнаружил, что с каждым днём всё больше и больше его ранцев уходит в ремонт без каких-либо видимых причин. Он неоднократно пытался получить объяснения от Эддингтона, но безуспешно — тот просто отказывается отвечать.

На самом деле, мистер Эддингтон — высокопоставленный агент, тайно выдающий реактивные ранцы своим бесстрастным сотрудникам. Те используют их, чтобы быстро добираться до земель апачей и там испытывать разработанные в стенах Форта 51 экспериментальные образцы оружия на индейцах, не особо заботясь о безопасности невинных людей.

Случайные встречи Большого Бассейна

Карта	Встреча
2-3	1d4 ангела-хранителя (шанс 10% на присутствие лидера)
4-5	2d6 солдат (бросить d6: 1-3 — южане; 4-6 — северяне)
6-8	2d6 бандитов
9-10	2d4 бандитов-ветеранов
Валет	2d4 индейцев-воинов
Дама	2d4 индейцев-ветеранов
Король	1d6 перекати-болей
Туз	1d4 пыльных дьявола
Джокер	гремучник Мохаве

Призрачный путь

Уровень страха: *3*

Когда-то Призрачный путь вёл в Санта-Фе, где переходил, собственно, в Санта-Фе-Трэйл. Но по-настоящему он ожил в шестьдесят девятом, когда южане через него транспортировали в Розуэлл запасы призрачной руды, готовясь к нападению Конфедерации на Вашингтон. После того как Розуэлл разнесло на куски взрывом, подрядчики правительства начали отправлять партии руды в Тумстоун.

На Призрачном пути часто встречаются бандиты и грабители, а также неупокоенные призраки их жертв.

Пустыня Мохаве

Уровень страха: *4*

Мохаве являет собой внушительные просторы пустынной земли, простирающиеся на юге Калифорнии. Одна часть пустыни — жестокая и недружелюбная, — её пейзажи состоят из одиноких кактусов и сухих кустарников. Другая же её часть — это дюны, барханы и причудливые нагромождения каменных глыб.

У людей с головой на плечах нет особых причин отправляться в пустыню Мохаве. Некоторые сумасброды, тем не менее, нехило (но рискованно) зарабатывают себе на жизнь охотой на червей-гремучников Мохаве.

ВЕЛИКИЙ ЛАБИРИНТ

Калифорния

Уровень страха: *2*

Изломанный ландшафт Лабиринта являет собой впечатляющее зрелище. С некоторых точек обзора можно увидеть тысячи различных поселений — одни расположены на многочисленных плоскогорьях, другие же ютятся в глубинах обтёсанных морскими приливами каньонов.

Куда бы ни бросил взгляд случайный наблюдатель, всюду он наткнётся на старателей, целеустремлённо крошащих кирками горную породу в надежде найти золото, серебро или призрачную руду. Грузовые баржи снуют туда-сюда по заполненным водами Тихого океана узким каналам, перевозя добытую горняками руду и самородки. Везучие торговые суда охраняются вояками на службе федералов или Конфедерации, те же, кому везёт меньше, нередко становятся добычей пиратов и разбойников. Более широкие каналы нередко вмещают в себя целые сонмы разнообразных кораблей, начиная с китайских сампанов и джонок Чанга и заканчивая флотилиями мексиканской армады.

Великий лабиринт — вотчина Глада. Засушливая почва калифорнийских прерий суха и малопригодна для земледелия, а жители самого Лабиринта страдают от нехватки питьевой воды с тех самых пор, как землетрясение смешало почти все пресные реки и озёра западнее Лост-Энджелса с солёными водами Тихого океана. Кое-где ближе к центру материка даже умудряются разводить скот, но и тому нет житья от степных клещей и техасского кишкокрута. Жители Лост-Энджелс-Сити выкладывают едва ли не вшестеро больше денег за еду вроде мяса или свежих фруктов и овощей, а кое-где в Лабиринте платят даже за воду. Обитателям подобных мест приходится ещё сложнее, и те иногда готовы отвалить до двадцати долларов за паршивый говяжий стейк.

Начнём со средоточия всего этого, Маршал.

Лост-Энджелс-Сити

Уровень страха: 5

Там, где иссечённые пейзажи Лабиринта сталкиваются с куском твёрдой суши, оставшимся от Калифорнии, на плато напротив бухты Просперити-Бэй гордо возвышается Город заблудших ангелов. Поведаем же о том, как он там появился.

После Великого землетрясения шестьдесят восьмого года все выжившие в ходе чудовищного катаклизма спешно направились в сторону материка. Путешествие было не из лёгких — кроме нехватки еды и питья путникам приходилось преодолевать населённые акулами океанские каналы и взбираться на отвесные стены Лабиринта.

Лидером самой успешной из подобных групп был проповедник Иезекия Гримм, который каким-то чудом умудрялся на протяжении всего пути снабжать свою паству пищей и водой. Когда они добрались до части Лабиринта, смежной с материком, и обнаружили там пресный родник, Гримм объявил, что отныне его «заблудшие ангелы» обрели новый дом.

Новооснованный Лост-Энджелс-Сити развивался медленно, но верно, пока в Лабиринте не нашли золото, а позже — и призрачную руду. С началом золотой лихорадки обитель Гримма стала отправным пунктом всех охотников за наживой, а также любых товаров, прибывающих или отбывающих из Лабиринта.

Несложно догадаться, что город по праву можно назвать островком жизни среди грозных и негостеприимных расщелин Лабиринта, но в в недрах райского уголка Западного побережья таятся обман, лицемерие и предательство.

Собор Заблудших Ангелов

Гримм стоит во главе Ангелов и по сей день, а проповеди его сулят адские муки всем отступникам и неверующим. Большинство жителей Лост-Энджелса верно церкви если не душой, то хотя бы на словах — проводящиеся после мессы еженедельные роскошные пиршества привлекают в ряды церкви внушительное количество желающих приблизиться ко Всевышнему.

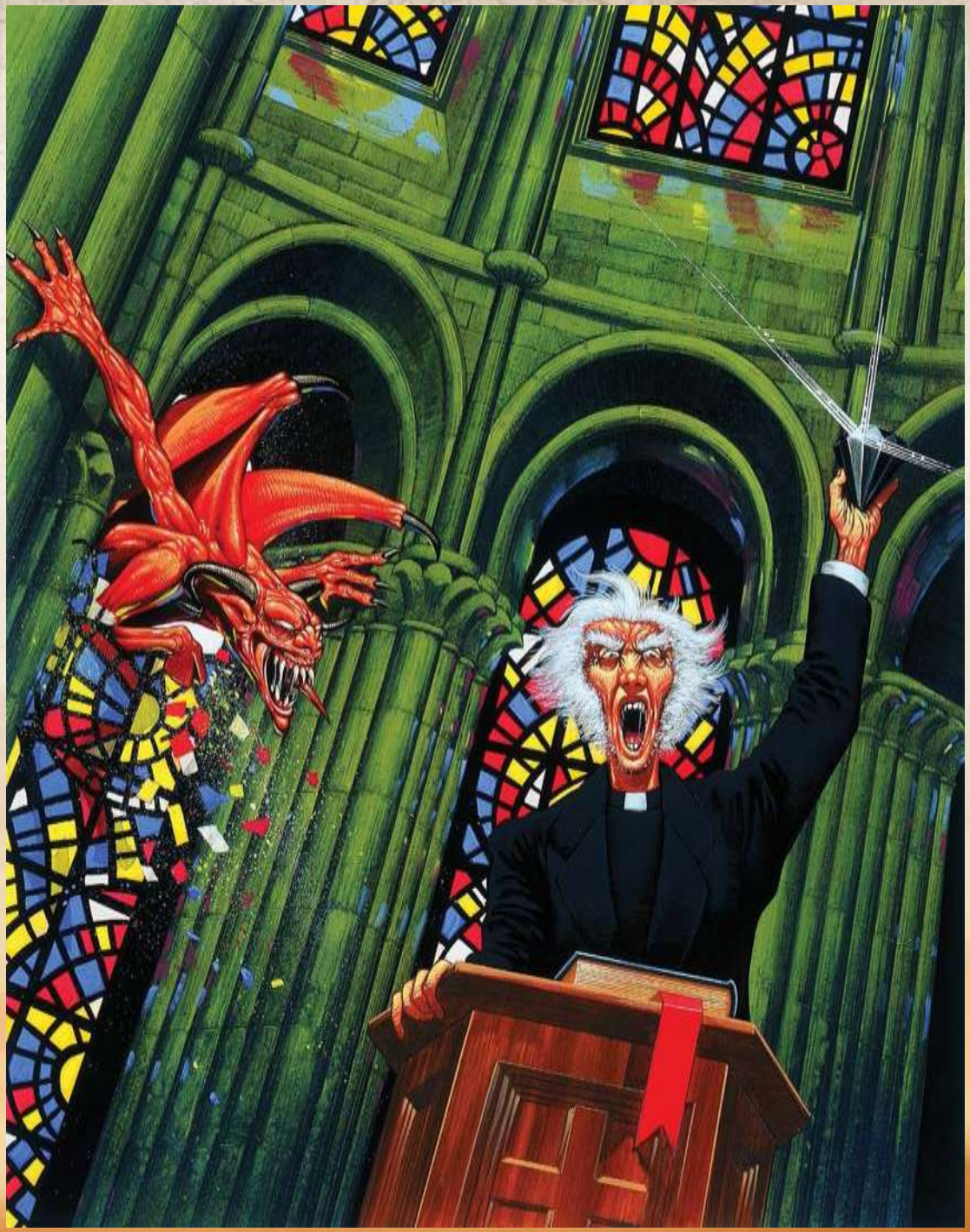
Дьявол в одеждах Пастыря

Мы думаем, Маршал, ты уже догадался, что под личиной благочестивого проповедника Гримм скрывает что-то ещё, равно как и его верные последователи. Сейчас мы поведаем истинную историю преподобного Иезекии Гримма.

Когда падре вёл свою паству через Лабиринт, еды было не сыскать с огнём. В голодном отчаянии некоторые из путников обратились к каннибализму, но Гримм, будучи человеком Бога, отказался участвовать в подобном богохульстве. Проповедник был убит вместе со многими последователями, разделявшими его взгляды. Почувствовав силу священника даже в смерти, Жнецы не упустили возможности сотворить немыслимое чудовище по его образу и подобию.

В ночь после того, как людоеды пожрали плоть Гримма, произошло зловещее чудо. Его кости обагрились кровью, а затем скелет проповедника облекли кровоточащие жилы и живая плоть. Когда зрелище подошло к концу, Гримм вернулся к жизни — потрёпанный чёрный балахон и прочий антураж оказались при нём. Но это был не тот добродушный праведник, что вёл свою паству через разрушенную Калифорнию и устоял перед искушением предаться людоедству, — это было всецело верное Жнецам чудовище, которое не упустило возможности воспользоваться ситуацией.

В новом Иезекии Гримме не осталось ничего от первоначального хозяина имени — он предался каннибализму всем своим бытиём. Более того, этот монстр приказал своим голодающим спутникам, отныне всецело верным его слову, выискивать других беженцев и пускать тех под нож, пожирая сдираемую с их костей плоть. Так Гримм провёл свою паству по кровавому пути через изломанные руины Калифорнии. Вскоре скитальцы достигли плоскогорья,



на котором позже поднимется Лост-Энджелс-Сити, и к лагерю их начали стекаться беженцы со всего Лабиринта.

Когда на него устремились тысячи взглядов, Гримм стал действовать более скрытно — он начал предоставлять новоприбывшим еду и кров, пока под покровом ночи круг его приближённых охотился на слабых и одиноких.

Палаточный лагерь вскоре превратился в город с населением, дотягивающим чуть ли не до двадцати тысяч. На свет появился Город заблудших ангелов, а Гримм и его приспешники обзавелись огромным стадом скота, откармливаемого на убой.

Для того, чтобы сохранить власть в городе, преподобный Гримм основал Собор заблудших ангелов. В тайне от жителей города он прилагает все возможные усилия для того, чтобы цены на еду оставались высокими, поражая чёрной магией стада и посевы. Его махинации прибавляют популярности еженедельно организуемым для голодных горожан пиршествам, на которых подаётся мясо неизвестного происхождения с гарниром из овощей, удобренных кровью невинных жертв. Природа колдовства Гримма защищает жителей Лост-Энджелса от превращения в упырей или вендиго — судьбы, которая ожидает практически всех людоедов.

Ясное дело, что подобная благотворительность делает Гримма весьма уважаемой и почитаемой фигурой в городе. Большинство мирян Города заблудших ангелов считает его великодушным покровителем. Лишь круг его приближённых — Культ заблудших ангелов — посвящён в чудовищную истину. Больше о самом Культе заблудших ангелов можно найти в главе «Случайные встречи» (стр. 44 и далее).

Кровавое воСКреСенье

Гримму не потребовалось много времени, чтобы понять, что неплохо было бы совершить несколько чудес на публику. Знал он и то, что его чёрная магия вряд ли придётся по нраву преданным Господу жителям города. Приняв всё это во внимание, Гримм организовал ритуал, который должен был замаскировать его нечестивое колдовство под благодать Господню.

Однажды, в воскресенье 76 года, проповедь Гримма была прервана вторжением орды кровожадных демонов. Чудища перебили множество прихожан, после чего выжившим показалось, что преподобный Гримм прогнал демонов своей божественной мощью.

На деле же демоны были с Гриммом заодно, а совершённые ими убийства подпитывали кровавый ритуал. Обряд создал покрывающую Лост-Энджелс область радиусом в 75 миль, в пределах которой чёрная магия Гримма и его последователей кажется сторонним наблюдателям чудесами свыше.

Иногда, отправляясь в путешествие, высокопоставленные жрецы Гримма берут с собой частицы нечестивого алтаря — с их помощью они могут распространять иллюзию Божьего покровительства за пределы Лост-Энджелса. Сектанты берегут эти осколки как зеницу ока и скорее умрут, чем расстанутся с одним из них.

Получив подобную власть над сердцами и умами людей, Гримм не стал терять время — за этим маленьким чудом последовал описанный нами в «Мёртвых Землях» Эдикт 77 года, с помощью которого проповедник начал распространять своё влияние на всю Калифорнию.

Содружество Калифорнии

Уровень страха: *2*

Как уже упоминалось в «Мёртвых Землях», все добропорядочные (и не очень) жители Калифорнии недавно голосовали за флаг, под которым они желают ходить. Вся соль в том, что большая часть не выбрала никакого, вместо этого поддерживая идею о становлении Калифорнии независимым государством. Гримм ухватился за эту возможность и, издав Эдикт 77 года, объявил Лост-Энджелс суверенным государством. Несмотря на то, что он причисляет к подвластным ему территориям всю Калифорнию, на деле власть Гримма распространяется лишь на область в пределах 75 миль от Лост-Энджелса (где его чёрная магия выглядит как чудеса свыше). Вне этой зоны в Лабиринте каждый сам себе господин.

Пока все подряд грызутся за Лабиринт, хитрые барыги навариваются на обеих сторонах, без разбору продавая золото и призрачную руду как янки, так и дикси.

Борьба за Лабиринт

К несчастью для преподобного Гримма, он не единственный позарился на лакомый кусочек. Не считая нескольких самодостаточных городков, не подчиняющихся никому (кроме великого доллара, получаемого из разрабатываемых ради призрачной руды утёсов и плоскогорий), за власть над этой богатой на полезные ископаемые землёй борется несколько группировок.

Как Союз, так и Конфедерация держат в районе Лабиринта свои корабли, ныне разбросанные по многочисленным гаваням и аванпостам. В военное время они нередко вступали в перестрелки, но разворачивать полноценные военные действия в Лабиринте весьма затруднительно — в переплетающихся каналах не вырулить и одному кораблю, не то что целому флоту. Вместо этого морские силы перешли в некоторое подобие позиционной войны, патрулируя устья каналов и выманивая вражеские суда на открытое пространство.

Шаткое перемирие не привело к прекращению патрулирования многочисленных выходов из каньонов из-за того, что янки и дикси — не единственные бойцы на этой арене. В области близ Дыхания дракона и Шэн Фэна прочно укоренились китайские военачальники, а Мексиканская армада генерала Санта-Анны выигрывает битву за битвой, подминая под себя многочисленные поселения по всему региону. Армада мексиканцев превосходит числом вместе взятые флот Конфедерации и флот Союза, и не многим удаётся избежать террора Санта-Анны. Те, кому повезло спастись, докладывают о творящихся под его гнётом невообразимых ужасах.

Моряки бурых вод

Флот Союза представляет собой скопище небольших судов с открытыми палубами и гребными винтами на паровом ходу. Немногие из них оснащены орудиями, но члены команды снабжены всевозможными видами персонального вооружения. С флотом Конфедерации дела обстоят ещё хуже. До недавних пор дикси выдавали отъявленным пиратам каперские свидетельства, позволяя тем ходить под знамёнами Юга. После перемирия эти типы опять вернулись к своей разбойничей рутине, не меняя флагов Конфедерации, что нередко приводит к недоразумениям, вызванным ошибочными (но логичными) предположениями, что эти грабители всё ещё работают на южан.

В отличие от этих двух сторон, моряки Мексиканской армады отличаются как хорошим снаряжением, так и отменной выучкой. Горстка судёнышек Союза и Конфедерации и в подмётки не годится этой грозной флотилии. Многие считают, что в скором времени мексиканцы высадятся на берег и волной разрушения пройдутся по Лабиринту, подчинив себе иссечённые просторы Калифорнии.

Наконец, в Лабиринте наличествуют всевозможные пираты и разбойники, шныряющие по каналам в поисках одиноких кораблей с дорогими грузами. Большинство работает только на себя, но некоторые из них грабят на службе у обосновавшихся в Лабиринте китайских военачальников.

Китайские военачальники

Труд иммигрантов из Китая играет важную роль в экономике Запада, но сами рабочие часто сталкиваются с тяжёлыми для жизни условиями и плохим обращением.

Китайские военачальники воздвигают свои крепости на небольших, но хорошо укреплённых островах в самом сердце Лабиринта. Каждый из них привёз с собой в Калифорнию множество верных воинов, а под их пёстрыми знамёнами собираются китайцы Лабиринта, уставшие от угнетения белого человека.

У большинства военачальников так много последователей, что они не в состоянии уместить всех их в стенах своих островных крепостей. Вокруг каждой переполненной цитадели располагается флот из лодок-сампанов всех видов и сортов, пришвартованных одна к другой и заполняющих близлежащие каналы. Первым признаком того, что поблизости находится крепость китайского военачальника, являются разноцветные паруса этих плавучих городов.

Эти военачальники не привязаны к одному только Лабиринту. Некоторые из них, к примеру, печально известный генерал Кван и Ван Ти-Пин Сянь (называемый «Королём горизонта») владеют немалыми землями на материке.

Чанг

Из всех китайских военачальников самым могущественным по праву считается загадочный Чанг. Его несметные войска состоят из прекрасно обученных и вымуштрованных солдат, многие из которых посвящены в тайны китайских боевых искусств.

Суда Чанга прочёсывают просторы Лабиринта, выискивая лагеря старателей и недавно основанные бумтауны (которые иногда вырастают на ровном месте за одну ночь). Как только они находят то, что ищут, Чанг внедряет туда своих шпионов, чтобы те разведали местность на предмет месторождений призрачной руды. Если там находятся стоящие жилы (на деле же, любые, даже самые захудалые жилы призрачной руды), военачальник немедленно отправляет туда своих воинов с целью присвоить себе залежи руды и сметая всех, кто осмелится пересечь его путь. На сегодняшний день под властью Чанга находятся все жилы руды на пятьдесят миль вокруг его крепости, Дыхания дракона, а также несколько единичных месторождений, разбросанных дальше по Лабиринту.

Шэн Фэн

Уровень страха: *3*

В Лабиринте есть одно место, на радушие которого может рассчитывать любой китайский военачальник: портовый город Шэн Фэн, расположенный в трёхстах милях к северу от Лост-Энджелс-Сити.

Хоть он и уступает Лост-Энджелсу в размерах и экономической значимости, Шэн Фэн, тем не менее, исполняет важную роль перевалочного пункта, через который проходит большинство идущих на юг морских поставок призрачной руды, а также не менее важную роль центра скупки и перепродажи награбленного пиратами добра.

Вместо какого-либо выборного правительства власть в городе держат три человека. Триа ду Шэн Фэна, самых влиятельных людей в Калифорнии, возглавляет Тэм Большие Уши, следящий за происходящим по всему городу. Этот мудрый старик пользуется почтением у преступников города, и каждая банда-тонг платит Тэму дань в знак уважения. Чанг пообещал одному из лейтенантов Тэма, Па Тонкой Лапше, помощь в свержении старика, взамен потребовав право на прокладку железнодорожного пути через Шэн Фэн. Если этот замысел воплотится в жизнь, то Чанг получит практически неограниченную власть над городом, а также обзаведётся надёжным и влиятельным союзником во главе Триады.

Несмотря на участие Триады в криминальной активности (под её покровительством находятся многие игорные дома, опиумные притоны и бордели), её члены сумели распо-

ложить к себе старателей. Более того, учитывая, что они — единовластные правители Шэн Фэна, и все это знают, их деятельность не является незаконной вообще. Кроме того, хотя насильственные конфликты между бандами головорезов иногда и вовлекают в себя какого-нибудь случайного прохожего, но в общем и целом тонги стараются разбираться исключительно между собой, не доставляя проблем непричастным жителям города.

Крестовый поход Санта-Анны

Слухи о замыслах Антонио Санта-Анны не врут. Мексиканский генерал положил глаз на всю Калифорнию (и, если быть честным, на большую часть Конфедеративного юга).

Кроме сделки с бароном Лакруа, Санта-Анна заключил договор с древним злом, рождённым во времена народа ацтеков. Шитлан — ацтекский чародей, поклявшийся свершить возмездие над белым человеком, уничтожившим его цивилизацию много лет назад. По мнению Шитлана Санта-Анна виновен не меньше, чем любой другой потомок конкистадоров, но его жажда власти и страсть к завоеваниям хорошо послужит целям чернокнижника. Шитлан планирует помочь Санта-Анне захватить Лабиринт, после чего взять дело в свои руки, использовав останки Калифорнии в своих целях (среди этих целей — организация в Лабиринте защищённого аванпоста для Армии мёртвых, которая позже отправится пожинать души бледнолицых).

Пока что Санта-Анна и Шитлан наслаждаются шатким союзом. Очень малая часть армии генерала состоит из, собственно, мексиканцев, во многом из-за того, что те заслужили его недоверие, подведя его в кампаниях 1836 и 1848 годов. Сейчас львиная доля войск Санта-Анны состоит из оживлённых Шитланом ходячих мертвецов. Ацтекский колдун управляет своими покойниками с помощью особой смеси трав под названием плантагрито, которую он добавляет в их обыденный рацион из сырого мяса.

Санта-Анна знает, что он не сможет должным образом удерживать территорию с армией вроде этой, но ему в общем-то плевать. Он просто хочет принести Максимилиану победу на блюдечке с серебряной каёмочкой, дабы император позволил ему ещё раз попытать силы в завоевании Техаса. На сегодняшний день генерал настолько помешался на этой идее, что он как-то не подумал о том, что Максимилиан может попробовать отхватить с этого похода лакомый кусочек и для себя.

Так или иначе, Санта-Анна медленно, но верно переправляет Армию мёртвых по железным дорогам компании барона Лакруа «Байу Вермилион», и от начала вторжения его отделяет лишь несколько месяцев.

ВЕЛИКИЙ СЕВЕРО-ЗАПАД

Вашингтон, Орегон, Айдахо
Уровень страха: *1*

На первый взгляд захватывающие дух пейзажи Великого северо-запада кажутся умиротворёнными и незапятнанными. Окутанное туманом подножье горы Рейнир, заснеженные хвойные леса на склонах Каскадных гор и хрустально-чистые высокогорные озёра манят людей подобно зову сирены. Не позволяйте себя обмануть. По ночам воет не только ветер.

Великий северо-запад принадлежит Гладу. Под толщей снега погребён не один бедолага, нашедший смерть в плену его цепких когтей.

В подобных условиях, когда еды не сыскать с огнём, а удрать невозможно, даже самые богобоязненные из обитателей Северо-запада порой вынуждены обращаться к кощунствам, одна мысль о которых в иное время заставила бы их содрогнуться. Почти никто, однако, не осознаёт страшной цены, которую приходится платить любому, кто поддастся соблазну отведать плоти себе подобного.

Немногим лучше судьба бедняг, павших жертвами первобытных чудищ-дикарей. За Каскадные горы ведут постоянную борьбу полуволки, скаквочи и вендиго, и их кровавые стычки нередко уносят жизни какого-нибудь невинного человека. ***Уровень страха*** в областях, служащих охотничьими угодьями вендиго и полуволкам, обычно колеблется возле отметки 3, а в местах, где страх перед заснеженными лесами особенно прочно укоренился в сердцах северян, достигает и 4.

Случайные встречи Великого Лабиринта

Карта	Встреча
2-5	2d4 ангелов-хранителей (шанс 50% встретить лидера культа)
7-8	1d6 бойцов «Айрон Дрэгон»
9-10	2d4 солдат (d10: 1-4 – Конфедерация; 5-8 – Союз; 9-10 – Мексика)
Валет-Дама	1d4 старателей (параметры Горожан)
Король	1d4 пыльников
Туз	1d6 стенолазов
Джокер	гаки

Некоторые герои похрабрее (или поглупее) могут отправиться вплавь по каньонам Великого лабиринта, воспользовавшись кораблём или другим водным транспортом. В этом случае используйте следующую таблицу.

Карта	Встреча
2-7	корабль (1d10: 1 – броненосец Союза; 2 – рейдер Союза; 3 – броненосец Конфедерации; 4 – рейдер Конфедерации; 5-6 – пираты; 7-8 – пираты-китайцы (параметры мастеров боевых искусств); 9-10 – мексиканцы)
8-9	2d10+10 морских дьяволов
10	2d8 морских теней
Валет	гигантская акула
Дама	гигантский осьминог
Король	гигантский крокодил
Туз	дракон Лабиринта
Джокер	1d4 акул-оборотней

Сасквочи

Согласно верованиям живущих близ Сиэтла индейцев-салишей, сасквочи обитают в громадных, выдолбленных изнутри древесных стволах высоко в Каскадных горах. В этом индейцы, в общем-то, правы. Ошибаются они в одном — в убеждении, что сасквочи, как и много веков назад, остаются мудрыми защитниками природы, безвредными для тех, кто относится к природе с уважением.

Когда-то давно сасквочи сосуществовали с салишами в мире и гармонии, но с увеличением численности их заклятых врагов, вендиго (см. ниже) лесное племя решило устранить угрозу пополнения вражеских рядов на корню. Их метод решения этой проблемы чрезвычайно прост и радикален.

Если раньше сасквочи пытались обеспечить голодающих поселенцев пищей и водой, не попадаясь на глаза, то теперь они убивают людей сразу же, не давая тем возможности обратиться к каннибализму. Во время особенно суровых зим лесным народом вырезались целые деревни.

Сасквочи — народ умный, хоть и примитивный. Они умелые лесничие и используют простые инструменты как для охоты на человека, так и с целью укрыться от его глаз. Хоть им и неведома тайна добычи пламени, сасквочей завораживают танцующие огоньки, и те не упустят возможности искупаться в тепле костра.

Несмотря на существующую возможность мира между людьми и сасквочами, практика лесного народа истреблять всех людей под угрозой голода медленно, но верно склоняет тех на сторону Жнецов, не говоря уже о ненависти и страхе со стороны рода людского.

Вендиго

Зимой в горах Северо-запада царит могильный холод. Выживание, а особенно поиск пропитания в этих условиях становится настоящим испытанием. Когда вся надежда сменяется отчаянием, в последней попытке уцепиться за жизнь слабовольные и малодушные обращаются к чудовищной практике каннибализма. Живущие в этих краях индейцы презирают и отвергают эту идею, но искушение добирается до любого. Исход этого чудовищного греха — превращение в вендиго.

Если находящийся на Северо-западе персонаж по каким бы то ни было причинам вкусит человеческой плоти, то он должен пройти проверку ***характера***, дабы избежать превращения в вендиго. За каждый акт каннибализма на проверку налагается суммирующийся штраф –1, а зимой — –2.

Проваленная проверка означает, что персонаж становится вендиго под контролем Маршала. Героя назад уже никак не вернуть, поэтому можно смело посылать игрока создавать себе нового.

Подробности об этих мерзких тварях смотри на стр. 87.

Полуволки

У бледнолицых поселенцев и живущих близ Вашингтона индейцев хватает разногласий, но в одном их мнения сходятся:

Случайные встречи Великого северо-запада

Карта	Встреча
2-5	2d6 индейцев-воинов
6	1d6 полуволков
7	горный кот
8-10	2d6 поселенцев*
Валет	2d20 поселенцев*
Дама	старатель*
Король	чинук
Туз	сасквоч
Джокер	вендиго

* параметры горожан

местные волки — чертовски опасные хищники. Индейские предания заходят чуть дальше, описывая чудовищных полулюдей-полуволков с белоснежными шкурами. Согласно легендам, эти создания обитают на безлюдных склонах Каскадных гор, откуда спускаются лишь для того, чтобы полакомиться свежей человечиной.

С точки зрения трудовой сноровки и владения простейшими инструментами полуволков можно сравнить с сасквочами. Строение их кистей рук схоже с человеческим, а во время охоты они используют грубо сделанное оружие ближнего боя. Иногда полуволки носят бижутерию, шарфы или другие трофеи, снятые с убитых ими людей.

Учитывая одиночный образ жизни сасквочей, полуволки кормились на них целыми поколениями. Мясу лесного племени они, тем не менее, предпочитают более нежный вкус человеческой плоти.

ВЫСОКИЕ РАВНИНЫ

Монтана, Вайоминг, Небраска
Уровень страха: 2

Стороннему наблюдателю северная часть Великих равнин покажется безобидной и не предвещающей беды — невысокие холмы гостеприимно приглашают усталых путников подойти поближе, а мирно шелестящая трава, кажется, неспособна скрывать смертельную опасность.

Однако на Таинственном Западе довериться первым впечатлениям — значит умереть. За каждым холмом этих, казалось бы, идиллических просторов таятся полчища кошмарных чудовищ, а прячущиеся за высокой стеной осоки кровожадные твари преследуют одиноких путников ради пропитания… или развлечения.

Гиблые земли

Уровень страха: 4

В Гиблых землях, что к югу от Чёрных холмов, можно столкнуться со множеством всяческих опасностей, естественных и не очень. У иссечённого подножья Скалистых гор обретаются хищники всех видов и сортов, некоторые из которых — люди, некоторые — не совсем.

Несмотря на то, что калифорнийская пустыня находится довольно далеко, в этом районе не раз были замечены гремучники Мохаве — и этого хватает, чтобы путешественники надолго тут задерживались.

Не так уж редко здесь можно встретить и отряды индейцев-сиу. По Гиблым землям иногда бродят молодые краснокожие бойцы, намеревающиеся отомстить белому человеку за вторжение на священную землю Чёрных холмов.

Кроме того, в переплетающихся долинах и каньонах Гиблых земель обитают стаи летучих дьяволов, ревностно охраняющие свои владения. Их охота на нарушителей границ столь эффективна, что за последние несколько лет ***уровень страха*** в этой местности подскочил до 4.

Каньон червей

Уровень страха: *5*

Здесь поселилось куда более страшное зло, нежели в Гиблых землях. Находящийся в самом сердце Гиблых земель Каньон червей представляет из себя природный лабиринт, в котором обитают гремучники — гигантские черви, подобные тем, что живут в Мохаве и Юте.

Здесь также живёт тёмная чародейка Урсула со своими безумными последователями, которые поклоняются гремучникам как богам. Урсула и её ковен ведьм бежали от Агентства и едва спаслись от преследования в одной из лощин каньона, чтобы попасть прямиком к стае гигантских червей. Колдунья удивилась, когда в её голове раздался голос вожака гремучни-

ков, но без колебаний взялась исполнить требование жертвоприношения. Урсула столкнула одну из своих соратниц с обрыва прямо в пасть чудовища.

С тех пор колдунья одновременно и королева, и пленница гремучников. Урсула захватывает в плен невезучих путников, отдавая их червям, но, если она медлит с жертвой, черви забирают одну из её последовательниц. На сегодняшний день Урсула окончательно и бесповоротно рехнулась.

Случайные встречи Высоких равнин

Карта	Встреча
2-5	2d6 степных клещей
6-9	1d8 летучих дьяволов
10	2d4 бандитов
Валет	2d6 индейцев-воинов
Дама	адская оса
Король	1d4 лютых волков
Туз	2d6 гремучников-детёнышей
Джокер	гремучник

ДЕЗЕРЕТ

Юта

Уровень страха: *3*

Мормоны или Святые последних дней — это богобоязненные люди, верящие, что после воскресения Иисус Христос побывал в Америке. Кроме того, они верят, что Джозефа Смита, их первого пророка, посетил ангел, вручивший ему несколько золотых скрижалей, на которых была записана история об избранных Господом, отправившихся из Святой земли в Америку. Не считая этого, а также практикуемого среди них многожёнства, мормоны не сильно отличаются от других христиан. Тем не менее, различия в верованиях вынудили их покинуть свои родные дома в Канзасе и Миссури. Мормоны ушли на Запад, в Юту, где в 1847 году основали Солт-Лейк-Сити.

Бригам Янг, унаследовавший от Джозефа стезю лидера и духовного наставника мормонов, в 1866 году объявил Юту территорией «независимого государства Дезерет». Новообразованное государство поддерживало Соединённые штаты поначалу, однако прибытие доктора Хельстромма в 1870 поставило всё с ног на голову.

Доктора вызывали?

Сперва мормоны холодно отнеслись к новоприбывшему, но изобретённый Хельстроммом паровой экипаж, оказавшийся незаменимым в борьбе с (читайте: побегах от) населявшими соляные долины гремучниками, превознёс учёного в их глазах. В скором времени к небесам потянулись трубы бесчисленных фабрик и заводов Хельстромм Индастриз, подарившие ещё недавно боровшимся за выживание во враждебных землях Юты мормонам богатство и рабочие места.

Более того, изобретения доктора заметно увеличили мощь армии мормонов — легиона Наву. Партнёр, ты не поверишь, но ни с того ни с сего мормоны вдруг стали самыми большими поклонниками Хельстромма, и в скором времени он был принят ими как истинный верующий и сторонник дела Святых последних дней. Никто из них и понятия не имел, что отныне среди них ходил служитель Мора.

Отныне заразившая общество мормонов одержимость технологическим прогрессом рассматривается ими как ещё один аспект повседневной жизни.

Город мрака

Уровень страха: *4*

Солт-Лейк-Сити, неофициально известный как Город мрака, является самым технологически продвинутым городом мира. Его здания оплетают высоковольтные кабели и полные природного газа трубы, несущие свет, отопление и электричество тем, кто может себе это позволить.

Механизация Солт-Лейк-Сити, тем не менее, не прошла без побочных эффектов — когда-то чистый город ныне окутан пеленой густого, едкого смога. Кроме того, Город мрака привлёк множество сомнительных личностей вроде старателей, бывших железнодорожных воинов и растерявших всё состояние переселенцев, надеющихся уйти от прошлого и получить работу на одной из многочисленных фабрик Хельстромм Индастриз.

Большинство из них никогда не покидает фабричного района города, более известного как Свалка. Проживание даже в этой грязной трущобе стоит немыслимых денег, поэтому рабочие обычно оказываются запертыми в порочном кругу наёмного рабства. На Свалке человеческая жизнь не стоит и цента, но когда жизнь ничего не стоит, смерть иногда обретает цену — основным развлечением в фабричном районе являются гладиаторские бои, и иной работник может поставить недельный заработок на исход одного поединка.

Между Свалкой и хребтом Уосатч зажато множество горнодобывающих предприятий города, механизированных благодаря поддержке Хельстромма. Те несколько счастливчиков, сумевших занять места в шахтах, избегают душащего смога Свалки, вместо этого рискуя жизнью и здоровьем за панелью управления одной из огромных копательных и транспортирующих руду машин.

Несмотря на стремительный рост технологий в городе, сами мормоны пережили изменения лучше их соседей на Свалке. Облака тяжёлого, липкого смога очень редко пересекают рубеж отведённого мормонам района Святого города, а те немногие Святые последних дней, работающие на свалке, благодаря покровительству Хельстромма занимают места не чернорабочих, но бригадиров и руководителей.

Хельстромм, человек

Дариус Хельстромм старательно создаёт перед своими новыми друзьями-мормонами образ благородного и участливого человека. Дабы обеспечить себе личное пространство, он живёт в десяти милях к западу от города, практически на границе соляных долин. По оцеплённому колючей проволокой периметру его поместья расставлены наёмные стрелки, сторожевые псы, механические тарантулы и даже дюжина-другая автоматонов.

Подобные предосторожности со стороны человека вроде бы честного, влиятельного и великодушного вызывают подозрения среди мормонов, но большинство обращает внимание только на преимущества, которые приносит Солт-Лейк-Сити покровительство Хельстромма.

Со своей стороны, Бригам Янг достаточно осведомлён о том, что образ Хельстромма — всего лишь маска, скрывающая куда более мрачную правду, но он также не забывает о пользе, которую доктор принёс молодому государству мормонов своими инновациями. Сейчас он не предпринимает никаких действий против доктора, надеясь спасти Дариуса от тьмы и вернуть его к свету Господа.

Хельстромм, чудовище

Если бы только Святые последних дней знали, чем добрый доктор на самом деле занимается в своём закрытом поместье, они бы вышвырнули его быстрее, чем ты бы выговорил «опыты на людях».

Хельстромм, будучи гением, является одним из немногих людей, которые понимают всю значимость событий, окружающих Судный день. Он также предположил, что за всем этим стоят могущественные существа — Жнецы.

Проблема в том, что Хельстромму элементарно наплевать. Когда-то давно его возлюбленная жена Ванесса совершила самоубийство, и это едва не лишило доктора рассудка.

Случайные встречи республики Дезерет

Карта	Встреча
2-6	2d10 солдат легиона Наву
7-10	горный кот
Валет	2d8 тоннельных тварей
Дама	ожившая окаменелость
Король	1d4 автоматонов
Туз	соляной гремучник
Джокер	1d4 стенолазов

Теперь его единственная надежда — Судный день, ибо он понял, что отныне мир духов находится в пределах досягаемости человека, и, возможно, смерть — не конец. Он надеется, что когда-нибудь Судный день подарит ему возможность каким-нибудь образом воскресить свою утраченную любовь, и эта жуткая навязчивая идея движет всем его существом.

Все его фабрики, изобретения и даже железнодорожная компания Уосатч Рэйл — всего лишь способы собрать деньги на финансирование его кошмарных исследований. Поздними ночами Хельстромм копается в тайнах Судного дня, поднимая в своих лабораториях ***уровень страха*** и наблюдая за загадочными феноменами, случающимися с его подопытными — живыми, мёртвыми (и иногда нежитью). С каждым зловещим экспериментом он всё больше надеется найти зацепку, которая когда-нибудь позволит ему воссоединиться со своей возлюбленной Ванессой.

ЗЕМЛИ ИНДЕЙЦЕВ

Дакота, Оклахома
Уровень страха: *3*

Для большинства бледнолицых индейцы — загадка. Одни — благородные и честные, другие — дикие и жестокие. На деле же, истина проста — это обычные люди; некоторые хо-

рошие, некоторые плохие, некоторым наплевать. У каждого племени своя особая культура, чего не понимают люди из более «цивилизованных» областей материка. Ещё больше вводит в замешательство бледнолицых то, что обычаи различных племён различаются не меньше, чем сами индейцы меж собой.

На Западе живут сотни различных племён, но наибольшим влиянием обладают три группы (от большей к меньшей): племена сиу, Конфедерация Койота и апачи. Об апачах рассказывается в главе Дикий Юго-запад.

Земли народа сиу

Как таковые Земли сиу сформировались в 1872 году, когда поражение Союза в Битве при Вашингтоне убедило племена Дакоты, что пришло время воспользоваться ситуацией и вернуть себе утраченные земли. Это движение было начато Сидящим Быком, но даже он не смог объединить все племена под одним вождём. Вместо этого индейцы заново собрали старый совет Народов сиу, викаса йатапикас. Викаса — это четыре мудрых вождя, избранных племенами для принятия важных решений от лица Народов. Все договоры и сделки с сиу должны обсуждаться с этими людьми.

Четыре племени, представляемые викаса, — хункпапа, миннеконжу, брюле и оглала. Другие племена народов сиу, включая северных шайеннов и санс-арков, должны заслужить внимание одного из викаса, чтобы высказать свои жалобы и пожелания.

Отношения с США

На данный момент отношения между сиу и Соединёнными штатами, мягко говоря, прохладные. Сиу разрешается свободно перемещаться по землям белого человека, но любая группа из пяти и более индейцев считается «отрядом» и спроваживается обратно на Земли сиу под конвоем кавалеристов.

Подобные правила действуют и на бледнолицых в землях индейцев, только в куда более жёсткой форме. Белый человек не допускается на территории сиу, за исключением перемещения с помощью железнодорожной линии Айрон-Дрэгон (или проходящей вдоль неё не совсем легальной дороги для дилижансов). И даже тогда посетители должны, нигде не задерживаясь, отправляться в Дэдвуд, либо же в одну из шахт Чёрных холмов, где индейцы позволяют вести горнодобывающий промысел. Всякий человек, достаточно глупый, чтобы нарушить эти условия и сойти с пути в сторону священных земель сиу, обычно пропадает навсегда.

Местные жители жалуются на эти «зверские убийства» правительству США, но ответ индейцев всегда один: «Вас предупреждали».

Старые Пути

Как уже говорилось в основной книге Мёртвых Земель, соблюдение клятвы Старых путей в Землях сиу является законом (хоть клятва и отвергается одними и игнорируется другими). На самом же деле, Сидящий Бык — один из тайных последователей Ворона, и даже с его влиянием, если правда о его политических взглядах откроется народу, вождя, скорее всего, казнят его же соплеменники. Вместо открытой деятельности он из-за кулис направляет последователей Ворона, а также тайно снабжает их оружием и припасами.

Сейчас Сидящий Бык выжидает нужного момента, когда какой-нибудь инцидент обратит сиу против Старых путей, после чего он сможет избавиться от других викаса и безнаказанно провозгласить себя Великим вождём. Битва при Литл-Бигхорн, где приверженцы Старых путей разбили кавалерию США, серьёзно подорвала его деятельность по дискредитации индейских обычаев.

Чёрные холмы

Уровень страха: *3*

Сиу неустанно патрулируют священный хребет Чёрных холмов. Любого шахтёра, который не может толком объяснить своё там пребыва-

Случайные встречи Земель сиу

Карта	Встреча
2-4	2d6 индейцев-воинов
5-6	2d4 индейцев-ветеранов
7-8	2d6 налётчиков (параметры бандитов)
9-10	2d4 шахтёров Айрон Дрэгон (мастера боевых искусств)
Валет	старатель*
Дама	ядовитая дама
Король	1d4 старателей*
Туз	несущий оспу
Джокер	уктена

* параметры горожанина

ние, тащат в Дэдвуд, отобрав его снаряжение. С теми, кто пытается дать отпор, расправляются на месте, а тела их подвешиваются на шесты вдоль пути к Чёрным холмам в назидание другим старателям.

Дэдвуд

Уровень страха: *3*

Дэдвуд — буйное и бесшабашное место. Более трети его населения зарабатывает на жизнь проституцией, азартными играми или содержанием салунов. Глубоко в голове у каждого жителя города сидит осознание того, что сиу в любой момент могут нахлынуть на город сокрушительным потоком и смести его с лица земли, поэтому они каждый день пьют, кутят и веселятся как в последний раз. Подобная разгульная жизнь играет на руку Сидящему Быку, ибо он осознаёт, что хоть Старые пути и вернули племенам свободу, но бледнолицых с Земель сиу они не прогнали.

Несмотря на осознание угрозы со стороны сиу, маршал Сет Баллок и его поверенные стараются как могут, поддерживая в городе мир и урезонивая не знающих меры забулдыг. Он старается сводить насилие в городе к минимуму, особенно когда в нём замешаны сиу, но дела не всегда идут согласно его планам.

Многие из жителей Дэдвуда селятся за его пределами, разбивая лагеря в окружающих город холмах. Некоторые старатели, к примеру, объясняют это тем, что покинь они хоть ненадолго отведённые им участки шахт, их мигом обчистят до нитки. Сиу не имеют ничего против шахтёров и не трогают их, пока те не заходят за границы отведённых им участков.

Офис По делам индейцев

К слову о регистрации участков, все горняки должны зарегистрировать отведённые им под разработку участки скал в Офисе по делам индейцев, которым заправляет Джозеф Медвежий Коготь — велеречивый юрист, получивший образование в Восточных штатах, но происходящий из сиу, племени лакота. Он не пользуется особой популярностью за пределами Чёрных холмов, но большинство сиу терпит его, считая его присутствие неприятным, но необходимым. В конце концов, уж лучше он будет разбираться с их делами, нежели какой-нибудь бледнолицый. В любом случае, если бы в поддержку Медвежьего Когтя не высказывался Сидящий Бык, сиу бы не доверяли ему и в половину того, насколько доверяют сегодня, но некоторые сомневаются в нём до сих пор.

Сидящий Бык, в свою очередь, активно поддерживает Медвежьего Когтя, хоть и по причинам, отличным от тех, которыми он делится с сиу. Медвежий Коготь, как и Сидящий Бык, — последователь Ворона. Эти двое тайно планируют стравить индейцев и бледнолицых, заставив тех пролить больше крови, чем могло бы пролиться иначе. Сидящий Бык намеревается использовать накаляющиеся отношения между белыми и индейцами, чтобы настроить общественное мнение против традиций Старых путей.

Чайнатаун

В северной части города обосновалось немалое количество китайских иммигрантов. Большинство из них работает в принадлежащих Айрон Дрэгон шахтах в Чёрных холмах (выкупленных через подставные лица, дабы обойти запрет на продажу шахт компаниям), в то время как другие зарабатывают на жизнь в роли прислуги. Многие из них сами решили заняться бизнесом — большая часть держит прачечные или рестораны, в то время как некоторые не брезгуют делишками потемнее.

К северу от путей Айрон Дрэгон находится несколько заведений, готовых обслужить клиентов, которым подавай что покрепче виски. По ночам запах тлеющего опиума можно учуять за квартал. Этими притонами, равно как и сетью борделей заведует подручный Чанга Хуан Ли. Практически все живущие в Дэдвуде китайцы признают Хуана своим лидером, но немногим посторонним известно о том, что он даже существует.

Дикий билл

Легендарный стрелок Джеймс Батлер «Дикий Билл» Хикок — один из самых известных жителей Дэдвуда. К несчастью для него, он ещё и один из его мёртвых жителей. Хикок приехал в город летом 1876 года. Второго августа, когда он играл в покер за столом в салуне «Наттэл и Мэнн №10», ему выстрелил в затылок Джек Макколл.

Затем Макколл рассказал, что застрелил Хикока из-за карточного долга, а позже заявил, что является братом человека, убитого Диким Биллом в 1869 году. Ходили слухи, что Макколл убил Билла, чтобы не дать ему стать маршалом, но все они остались без подтверждения. Макколла оправдали.

Несколько дней спустя Дикий Билл выкарабкался из могилы, снедаемый жаждой мести. Будучи меченым, он сумел кое-как удержать алчущего крови маниту в узде. Первое, что он сделал после того, как очнулся от вечного сна, — посетил Каламити Джейн, которая поведала ему об оправдании Макколла.

Теперь местью одержимы Хикок и его маниту. Всё это время Дикий Билл преследовал Джека, пытаясь вызнать у того имя нанимателя, но пока безуспешно. Если Макколл не расколется в ближайшем будущем, то маниту Хикока готов прибегнуть и к более радикальным методам дознания.

Конфедерация Койота

Уровень страха: *3*

Конфедерация Койота была основана в 1874 году, через несколько месяцев после Битвы при Эдоуб-Уоллс (см. страницу 65). Личность, собственно, самого Койота — загадка для всех жителей Дикого Запада. Мнения сходятся в том, что Койот — мужчина, если судить по раскатистому голосу, но расходятся касательно того, из какого он племени — его называли команчем, шайенном, кайова или кем-нибудь другим. Сатанта и Куана Паркер, которые знают истину, молчат.

На самом же деле Койот — не кто иной, как Исатаи, вождь, поведший индейцев на Эдоуб-Уоллс в семьдесят четвёртом. В бою он словил пулю, и Сатанта с Паркером перенесли его на священную землю Чёрная Меза, штат Оклахома, дабы там он почил в бозе. Исатаи выжил.

Вместо смерти в видении к нему явился Койот, дух обмана, который поведал вождю, что если он хочет жить, то должен основать новое

индейское государство, названное в честь духа обмана. Кроме того, Исатаи должен до конца своих дней скрывать свою личность. Когда тот спросил, почему, Койот лишь намекнул на ужасную судьбу, которая ожидает вождя в случае провала.

Отныне Исатаи скрывает свой лик под капюшоном ярко-зелёного плаща.

Замысел Ворона

На самом деле, Исатаи получил видение не от Койота, но от Ворона. Зная, что попытка основания независимого индейского государства почти наверняка приведёт к кровопролитию, Ворон исполняет работу Жнецов, подталкивая новорождённую Конфедерацию Койота к активным действиям. Кроме того, Ворон использует Исатаи, ложными видениями заставляя того проливать ещё больше крови и сеять ещё больше раздора. Именно эти видения привели к нынешнему состоянию отношений между индейцами и бледнолицыми жителями Оклахомы.

Однажды, когда время придёт и страсти между индейцами и белыми достигнут наивысшего накала, Ворон планирует убить Исатаи и занять его место в роли Койота — именно поэтому «Койот» настоял на том, чтобы вождь скрывал свою личность. Если его план удастся, то сбитые с толку последователи обманутого Исатаи будут ввергнуты в бойню, каковой ещё не знал индейский народ. Жестокость будет встречена жестокостью, и среди кровавых рек Жнецы взыщут своё.

ДИКИЙ ЮГО-ЗАПАД

Техас, Нью-Мексико, Аризона
Уровень страха: *2*

В Техасе хватает живописных холмов, бескрайних полей, тополиных рощ и иссушенных равнин, но по-настоящему привлекают путешественников и старателей незыблемые скалы Аризоны и Нью-Мексико.

Случайные встречи Конфедерации Койота

Карта	Встреча
2-5	2d8 индейцев-воинов
6-Валет	2d6 индейцев-ветеранов
Дама	меняющий кожу
Король	ночной ворон
Туз	несущий оспу
Джокер	уктена

Буйные техасцы, воины-апачи и постоянная угроза мексиканского вторжения неплохо подкармливают местный уровень страха. Кроме того, масла в огонь подливает сама Смерть, владеющая этими землями наряду с Большим бассейном (см. страницу 42). Юго-запад кишмя кишит разъярёнными призраками, чупакабрами и ожившими мертвецами, не говоря уже о жаре, вместе с влагой высасывающей из человека саму его жизнь.

Эдоуб-Уоллс

Уровень страха: *3*

На самом севере Техасского выступа расположилась маленькая деревушка Эдоуб-Уоллс. Она была основана в 1843 году торговой компанией «Бент, Сент-Рейн и Ко». Бент посчитал, что городок поможет ему обойти индейцев в гонке за шкурами бизонов и угнанными лошадьми. Индейцам это не понравилось, и вскоре они прогнали Бента со своих охотничьих угодий, заставив того, поджав хвост, удирать обратно на Восточное побережье.

С тех пор Эдоуб-Уоллс послужил сценой многочисленных побоищ между индейцами и бледнолицыми, последнее из которых на сегодняшний день имело место в 1874. После этой битвы городок лежит в руинах и, согласно словам жителей Конфедерации Койота, населён призраками. Индейцы шагу не ступят к его околице,

а несколько менее суеверных и менее везучих бледнолицых, остававшихся там на ночлег, находились потом по кускам.

Истина же в том, что от Эдоуб-Уоллс отпугивает посетителей сам вождь Куана Паркер со своими команчами. Многие белые усвоили урок и сторонятся предположительно заброшенной деревушки, но индейцы иногда сваливают на землях города-призрака тела убитых ими охотников на бизонов.

Тумстоун

Уровень страха: *3*

Несмотря на то, что правительство Конфедерации причисляет Тумстоун к своим землям, всякий, хоть немного освоившийся в городе, знает, что это не так. В окрестностях Тумстоуна хозяйничает Джеронимо и его апачи, а по пролегающему близ города пути к Лабиринту иногда проходит мексиканская армия Санта-Анны.

Первоначально Тумстоун основывался как поселение добытчиков серебра, но особой популярности не сыскал. На картах же он появился после того, как через город проложила пути компания Байу Вермилион, сделав Тумстоун перевалочным пунктом всех поставок призрачной руды Конфедерации, идущих из Великого лабиринта. Внезапно в город нахлынули потоки непостоянного населения, а также орда торговцев, оружейников, владельцв салунов и прочих личностей, без которых бумтаун — не бумтаун.

Узри Лабиринт или Сдохни, ПытаяСь

Многие потенциальные шахтёры — желторотики с Восточного побережья, прослышавшие, что в Калифорнии можно легко навариться. Они приезжают в Тумстоун на поезде, не имея за душой ничего, кроме одёжки и пригоршни долларов, на которые потом закупаются всеми мыслимыми и немыслимыми видами снаряжения, а также обозами и мулами для того, чтобы это добро перевозить. Разумеется, немногие добиваются хоть чего-то, и их радужные мечты быстро испаряются под знойным аризонским солнцем.

Пространство между Тумстоуном и Лабиринтом под завязку набито всяческим кровожадным зверьём и ещё более кровожадными людьми. В городе ощущается острая нехватка проводников, способных довести желающих до Лабиринта одним куском, и те, кто хоть чего-нибудь стоят, обычно запрашивают за безопасное путешествие до Лабиринта не меньше $50 с носа. Те, кто не стоят, всё равно требуют $50, после чего уводят своих клиентов подальше от Тумстоуна, где грабят их и зарывают тела где-нибудь невдалеке от Призрачного пути.

Караваны Мулов

Каждые несколько месяцев в Тумстоун прибывает сопровождаемый солдатами Конфедерации караван мулов, везущий добытую в Лабиринте призрачную руду. Караван обычно

состоит из пятнадцати-двадцати обозов и эскорта из двух рот солдат регулярной армии, обычно поддерживаемых индейцами-разведчиками и иногда вооружённых паровым экипажем или артиллерийским орудием.

Несмотря на всю эту защиту, далеко не все караваны добираются до Тумстоуна. Некоторые из них прибирают к рукам ангелы-хранители Гримма (читающие при этом мораль о вере) ещё до того, как те покидают Калифорнию, другие же становятся жертвами налётчиков-апачей.

Если же караван всё-таки въезжает в город, это становится важным событием. По прибытии в Тумстоун солдаты Конфедерации получают жалование, большую часть которого они потом просаживают, выпуская пар в многочисленных игорных домах, салунах и театрах города.

Закон Тумстоуна, представляемый маршалом Уайтом и одним его помощником, Спенсом Уокером, не горит желанием поддерживать порядок в подобном бурлящем котле событий и происшествий, поэтому город богат на преступления. Шериф округа Кочис Джон Бихан тоже не особо спасает ситуацию. Он превосходно справляется только с одной частью своей работы — сбором налогов (десятая часть которых официально идёт к нему в карман), а количество совершённых им арестов можно пересчитать по пальцам одной руки.

По понятным причинам многие обитатели города не живут в нём постоянно, вместо этого селясь в палаточных городках на его околице. Уайт прекрасно знает, что он не имеет в городе серьёзного влияния, поэтому остаётся в стороне.

Ковбои

Когда в городе нет конфедератов, Тумстоун принадлежит ковбоям. Нет, Маршал, мы говорим не о честных перегонщиках скота, а о преступниках. Именно банда Ковбоев — настоящий закон в городе, а буква их закона гласит то, что на руку и по нраву ковбоям. Это шайка никчёмных, подлых угонщиков скота.

Тех, кто удерживает банду вместе, можно пересчитать по пальцам. Верховодит шайкой Старик Клэнтон, а подпевают ему его сыновья Айк, Финеас и Уильям. В отсутствие Старика дела берёт в свои руки Кудрявый Билл Брошес. Список значимых людей завершают Джонни Ринго и братья Фрэнк и Том Маклури. В случае чего ковбои могут собрать отряд из двадцати-тридцати лизоблюдов и прихвостней.

Банда иногда совершает налёты на Призрачный путь, но их слишком хорошо знают в этом регионе, чтобы те могли часто туда наведываться. Зачастую они едут к южной границе, чтобы там умыкнуть скотину, мычащую по-испански.

Лучше не выходить на улицы, когда ковбои возвращаются с подобных выездов, ибо от их пьяных дебошей покраснеет любой солдат Конфедерации. Они надираются в хлам в заведении «У Айка» (ресторане Айка Клэнтона, старшего сына Старика), после чего скачут по улицам города, паля из стволов. Несмотря на многочисленные жалобы, Бихан до сих пор не арестовал ни одного ковбоя. Виной этому не его общее безразличие к работе и отсутствие чувства долга, но то, что, связавшись с одним ковбоем, ты связываешься со всей бандой. Охочим до пальбы героям лучше поостеречься.

В отличие от большинства ковбоев, Кудрявый Билл Брошес планирует идти по жизни дальше. Он устал угонять скот и хочет перейти на новый уровень, грабя поезда и дилижансы. Билл знает, что если в один прекрасный день он встанет и убьёт Старика Клэнтона, то половина банды пойдёт за ним. Его больше беспокоит та половина, которая выстрелит ему в спину.

По этой причине он заключил сделку с Байу Вермилион, поставляя рабочую силу для обслуживания железной дороги. Ковбои обращают внимание на тех, кто начинает задавать вопросы по поводу состояния путей, и наносят слишком любопытным не слишком дружественный «визит» — «визит», который обычно оканчивается стрельбой.

ДоК в ТуМСтоуне

Нет, не какой-то там простой лекаришка — таковых и так уже предостаточно, учитывая состояние дел в Тумстоуне, — мы говорим о Джоне Генри Холлидее, более известном как «Док».

У него было несколько стычек с ковбоями, и он выжил, чтобы рассказать о них, — в Тумстоуне этим могут похвастаться весьма немногие. Ковбои не уверены, как им обращаться с человеком, который не боится самой смерти, не говоря уже о них самих. Их немного беспо-

коит возможность того, что однажды Док исполнит свою угрозу и пригласит в Тумстоун поболтать своего хорошего друга Уайетта Эрпа.

Док — отменный стрелок, умелый игрок и любитель выпить. А выпивший Док — отнюдь не из тех людей, которому стоит переходить дорогу. Тем, кому дорога жизнь, лучше вести себя как подобает, не мухлевать в карты и не позволять себе лишнего.

Эпитафия

Тумстоун служит пристанищем для одной из самых читаемых газет Северной Америки — «Эпитафии Тумстоуна». Это издание специализируется на мистических историях, слухах о чудовищах, теориях заговора и прочих темах, которые считаются у большинства жителей Запада ерундой. Но над этой ерундой можно посмеяться, и бóльшая часть постоянных читателей газеты покупает её лишь ради забавного чтива на ночь.

На деле же доля истины в публикациях Эпитафии отнюдь не мала — примерно 60% статей газеты правдивы или хотя бы близки к действительности. Тот, кто уже успел познакомиться с Таинственным Западом и увидел пару-тройку странностей, обычно начинает проявлять интерес к репортажам газеты.

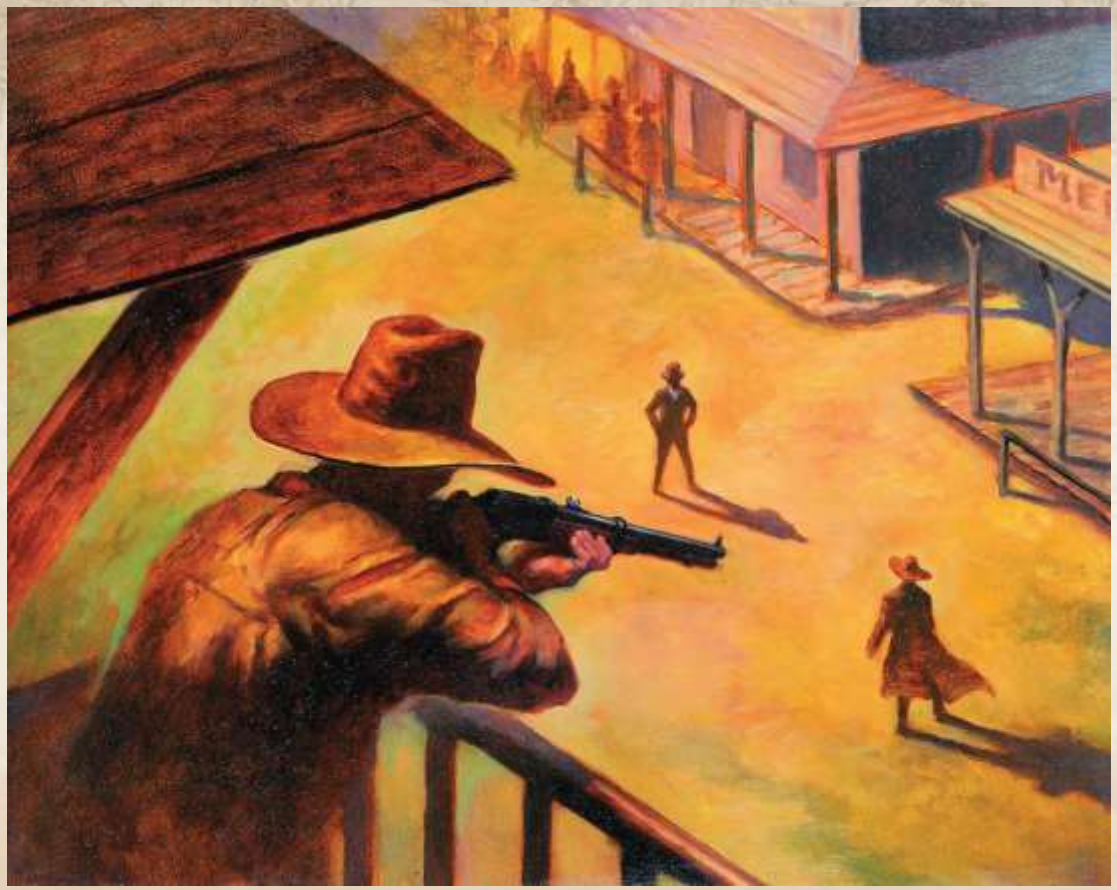
Если бы «Эпитафия» не была столь популярна, то Агентство или Техасские рейнджеры давным-давно прикрыли бы лавочку. Обе организации настолько желают увидеть кончину газеты, что готовы обняться, поцеловаться и объединиться, если это поможет им избавиться от их общей головной боли. К счастью для «Эпитафии», широкий круг её читателей означает, что любая попытка закрыть газету приведёт к тому, что люди начнут подозревать истину в её бредовых публикациях. Тем не менее, обе организации стараются как могут, дискредитируя репортёров газеты и искажая как можно больше правды, проскользнувшей в её статьях.

Предприимчивые герои могут извлечь немного выгоды из своих мистических похождений. «Эпитафия» платит по полцента за слово в статье, $10 за качественные рисунки и $15 и более за фотографии. Весь предлагаемый им материал предоставляется оценке независимых экспертов, и, хоть сотрудники «Эпитафии» и суеверные типы, они отнюдь не дураки.

Львиная доля публикаций газеты выходит из под пера единственного автора статей, состоящего в «Эпитафии» на постоянной основе — Лэси О'Мэлли. Со сторонними материалами разбирается редактор газеты Джон Клам который решает, стоит ли привлекать для подтверждения достоверности информации независимых консультантов (которыми, например, иной раз могут оказаться герои).

Техасские рейнджеры

Тумстоун внезапно становится «цивилизованным» примерно раз в месяц, когда его посещает Хэнк Кетчум со своими техасскими рейн-



джерами. Обычно именно в это время у ковбоев появляются неотложные дела где-то у южной границы. Во время их визита даже Лэси О'Мэлли обычно умудряется держать свои «безумные теории» при себе. Разумеется, с их отъездом дела в Тумстоуне практически тут же возвращаются в привычную колею.

Апачи

Апачи — преобладающее племя индейцев южной Аризоны. Их смысл жизни — битвы и набеги, и они заслужили и многократно оправдали репутацию свирепых воинов. На протяжении 1860 годов племя вело активную борьбу с разместившимися в Аризоне войсками Союза. После разразившегося Великого землетрясения многие солдаты дезертировали, позволив апачам беспрепятственно захватить власть над территорией.

Несколько последующих месяцев индейцы оказались предоставленными самим себе, только чтобы пасть жертвами солдат Конфедерации, прибывших зачистить регион от дезертиров Союза. Внезапно апачи были вновь вынуждены бороться за свои земли с бледнолицыми захватчиками.

Что ещё хуже, новую скверну на земли Юго-запада принесли подручные барона Лакруа. Под предводительством вождя Джеронимо апачи борются как с «нарушителями границ» Конфедерации, так и с нечестивым влиянием Жнецов.

ВЕЛИКИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

Практически всех жителей Запада в той или иной форме касаются так называемые «Великие железнодорожные войны». Везучие упускают поезд, который взрывается где-то по пути к станции. Невезучие на этом поезде едут.

В любом случае, гонки стальных коней и борьба за право прокладки трансконтинентального пути достаточно важны, чтобы мы предоставили некоторые сведения о железнодорожных компаниях и баронах, ими управляющих.

Айрон Дрэгон

На всякого жителя Великого лабиринта наводят ужас цветные лодки-сампаны военачальника Чанга. Его пираты крадут призрачную руду у шахтёров, разоряя их лагеря и возвращаясь с судами, нагруженными драгоценным сырьём. Чанг зарабатывает огромные деньги, поставляя награбленную руду на восток, то бишь на Восточное побережье, Маршал. Остальное его состояние происходит из торговли опиумом, борделей и любых других источников порока, до которых он может дотянуться своими наманикюренными руками. Нет смысла говорить, что торговля пороками в Лабиринте — прибыльное дело.

Чанг — безжалостный военачальник, непревзойдённый мастер боевых искусств и могущественный колдун, но ему этого мало. Его тайная мечта — основать на севере Лабиринта своё собственное государство (империю, как он себе это представляет). Пиратство и взяточничество — весьма прибыльное дело, но не настолько, насколько ему бы хотелось. Когда стало известно о соревновании в постройке трансконтинентальной железной дороги, Чанг увидел свой шанс. Он выкупил линии Чикаго и Северо-запада, после чего начал прокладывать пути на запад.

Чанг вступил в Железнодорожные войны позже других, поэтому ему пришлось постараться, чтобы пойти с конкурентами нога в ногу. Хуже того, все прибыльные пути уже раскупили другие бароны, и он был вынужден попробовать добиться того, чего до этого не удалось никому, — проложить пути через северные Земли сиу.

К счастью для Чанга, сиу страдали от набегов загадочных существ, поселившихся в пресловутой Башне Дьявола, штат Вайоминг. Викаса заключили с военачальником сделку: если он сможет истребить чудовищ в башне, они позволят ему проложить одну линию путей через северную часть Земель сиу.

Для похода в Башню Чанг набрал отряд наёмников, некоторые из которых даже вернулись живыми. Когда военачальник пришёл к вождям, паха вакансика, или горные дьяволы, больше не беспокоили индейцев. Чанг получил своё право на прокладку путей. Эта кампания окупилась с основанием Дэдвуда, поскольку теперь у Чанга есть исключительное право перевозить людей и товары в город и из города. Кроме того, Чанг имеет процент

Случайные встречи Дикого Юго-запада

Карта	Встреча
2-3	2d6 индейцев-воинов
4-5	2d6 солдат Конфедерации
6-7	2d4 бандитов
8	каркажу
9	кроволока
10	тирантулы (d6: 1-3 – стая, 4-5 – большой, 6 – гигантский)
Валет	2d6 степных клещей
Дама	гремучник Мохаве
Король	чупакабра
Туз	пустынная тварь
Джокер	висельный судья

со всего порока, которым предаются жители Дэдвуда, а порока там ой как много!

Чанг понимает, что то, что сослужило ему хорошую службу ранее, может сослужить её и впредь. Пока все остальные железнодорожные бароны стремятся добраться до Лост-Энджелс-Сити, Чанг ведёт переговоры с одним из Триады Шэн Фэна — то бишь китайской мафии — о праве на прокладку пути через их город. Несмотря на то, что ничего не мешает другим баронам попытаться проложить железную дорогу через Шэн Фэн, большая часть из них просто не заинтересована в ведении дел с иностранцами ради права на прокладку финишной прямой. Перед Чангом, который сам является китайцем, эта проблема не стоит, и боссы Триады, особенно Па Тонкая Лапша (см. стр. 51), скорее всего, с большей охотой будут вести дела с Чангом, нежели с кем-либо другим.

Начиная переговоры с Триадой Шэн Фэна, Чанг не пошёл сразу к начальству, зная, что Тэма Большие Уши вполне устраивает нынешний порядок вещей. Один из его лейтенантов, тем не менее, желает заполучить власть Тэма и заинтересовался тем, что Чанг готов был ему предложить. Теперь Па Тонкая Лапша учится у Чанга чёрной магии, а военачальник пообещал предоставить ему помощь, благодаря которой Па сможет подняться на самый верх Триады.

Байу Вермилион

Компания Байу Вермилион принадлежит богатому торговцу с Гаити барону Симону Лакруа. Обществу мало что известно о таинственном бароне, включая происхождение его титула. Его затворнический образ жизни породил немало странных и бредовых слухов, среди которых — связи Лакруа с тёмными искусствами.

Слухи — это слухи, и основаны они лишь на нелепых домыслах и предположениях, но то, что барон является тёмным магом — чистая правда. Лакруа — мастер вуду высшего класса — и за мистической силой предпочитает обращаться к плохим парням вуду — петро. Когда-то он был всего лишь лакеем своей сестры — могущественной колдуньи-мамбо. Амбиции, однако, вскоре пересилили кровные узы, и ему удалось победить её и забрать её силу в тёмном ритуале (теперь он даже использует её имя — Симон).

Лакруа наплевать на прибыльные контракты с Севером и Югом, которые заключит победитель Железнодорожных войн, равно как и на успех и процветание его компании. Он занимается этим по велению Дьявола — барону приказал ввязаться в борьбу один из его тёмных богов. Единственное в этой кампании, что доставляет ему радость, — насилие и кровавые реки, текущие повсюду, где Байу Вермилион прокладывает свои пути.

Да, кстати, Маршал, тёмное божество, упомянутое нами, — на самом деле могущественный маниту на службе у Жнецов. Он хитростью заставил Лакруа войти в игру в качестве помехи для других компаний, хоть сам барон и не знает о своём статусе подставной фигуры.

Так или иначе, Лакруа не хватает финансов для того, чтобы идти нога в ногу со своими соперниками, но один козырь у него всё же есть — рабочая сила, которая не устаёт, не бастует и не нуждается в пропитании. Именно так, с помощью магии вуду барон заставляет прокладывать пути ходячих мертвецов. Несмотря на это преимущество и всю его мистическую мощь, Лакруа недавно столкнулся с трудностями налогообложения, а также проблемой в лице апачей, при-

лагающих все возможные усилия, чтобы задержать и даже остановить развитие его компании, а также уничтожающих бригады его нечестивых путепрокладчиков. Он сумел проложить свои пути аж до пустыни Мохаве, но тамошний суровый климат пагубно влияет даже на его рабочих-мертвецов.

В случае, если Байу Вермилион победит в Железнодорожных войнах, дикси получат серьёзное преимущество в последующих конфликтах с Союзом, так как пути Лакруа полностью лежат на землях Конфедерации.

Блэк Ривер

Компанией Блэк Ривер владеет Мина Девлин — вдова основателя компании Майлза Девлина. Эти двое жили буквально душа в душу. Ну, учитывая, что души обоих были черны, как беззвёздная ночь, а сердца — холоднее зимы на Аляске!

Несмотря на весь яд и злобу, эти двое по-настоящему любили друг друга. Поэтому, когда Майлз был убит, его скорбящая вдова приложила все возможные усилия, чтобы найти мерзавца, посмевшего лишить жизни её супруга. Разобравшись с его убийцей, она вышла на нанимателей, представителей Теннесси Централ, жестоко разделалась с ними, после чего ради забавы вырезала семьи каждого из них. Что случилось, собственно, с убийцей? Согласно слухам, он содержится где-то в темницах под поместьем Девлинов и мечтает о том, чтоб его жизнь наконец-то оборвалась.

Утолив свою жажду мести, Мина решила встать у руля компании, которой посвятил жизнь Майлз. Для неё Железнодорожные вой-

ны — возможность доказать, что женщины могут быть такими же безжалостными, упорными и амбициозными, как и мужчины, и она воспользовалась этой возможностью как следует.

Блэк Ривер редко платит за права на прокладку путей — Мина предпочитает вести кампании запугивания, насилия или соблазнения — а иногда и всего сразу.

Её подручные — чуть ли не самые опасные бойцы, принимающие участие в Железнодорожных войнах. У Мины нет игрушек Уосатч, нежити Байу Вермилион или связей некоторых других её конкурентов, но у неё есть свои тузы в рукаве. Уже много лет Мина изучает колдовство, являясь одной из самых могущественных ведьм Дикого Запада. Она не боится передавать тайны ведовского ремесла своим самым умелым (читай: жестоким и бессердечным) подчинённым. Возможно, ты вспомнишь упомянутую нами в Мёртвых Землях банду Ведьм Уичито — одну из опаснейших групп железнодорожных воительниц Блэк Ривер. Так вот, Маршал, мы не шутили — они на самом деле ведьмы, причём очень могущественные. Обычно Мина рассылает их по всему материку, дабы те следили за делами компании, но она неоднократно собирала своих Ведьм вместе иногда с целью провести какой-нибудь тёмный ритуал, иногда — просто ради прибыльного ограбления поезда.

Сама Мина хитра и двулична и на протяжении последних лет заключала и расторгала союзы с несколькими различными железнодорожными компаниями, включая Байу Вермилион и Юнион Блу. Несмотря на то, что она давно отмела Лакруа в сторону как бесполезную марионетку (Мина, правда, не уверена, кто именно дёргает за ниточки), её интерес пробудил управляющий Юнион Блу Джошуа Чемберлен. С её точки зрения, он человек дальновидный, и, что куда важнее, состоятельный. Кроме того, по одному его зову готова прийти армия Соединённых штатов, и Мина хочет всё это заполучить. Некоторое время назад она попыталась увести Чемберлена у его жены, но тот отверг её поползновения.

К несчастью для Джошуа, по пути к выходу из его частного вагона Мине удалось прикарманить несколько вещиц. Благодаря этим приобретениям у неё получилось улучшить мнение Чемберлена о ней, сделав его более заинтересованным в деловых договорах и взаимовыгодных союзах. В конечном итоге Мина надеется отбить его у жены, выйти за него замуж, убить и унаследовать Юнион Блу.

Подобно Байу Вермилион, Блэк Ривер — южная компания, но, в отличие от целиком лежащих на земле Конфедерации рельсов Лакруа, большая часть путей Мины проходит вдоль Спорных территорий. Тем не менее, штаб-квартира Блэк Ривер находится в Мемфисе, штат Теннесси, что позволит правительс тву Конфедерации оказывать на Мину давление, начни та сотрудничать с Союзом.

Дикси Рэйлс

Ранее принадлежавшая генералу Конфедерации Роберту Ли компания Дикси Рэйлс поначалу задумывалась как способ быстрой переброски войск южан в разные точки фронтира в военное время. С открытием призрачной руды, однако, компания, подобно другим, устремилась в сторону запада в надежде предоставить Конфедерации экономическое преимущество в затяжной войне. Многие члены правительства Конфедерации увидели смысл в подобной затее и незамедлительно протолкнули Дикси Рэйлс несколько грантов и денежных пособий через Конгресс Конфедеративных штатов.

Со смертью Ли компания перешла его племяннику Фицхью, который занимался делами Дикси Рэйлс ещё при жизни своего дядюшки. Сейчас Фицхью всё ещё тянется к Лабиринту,

но как стратег он с дядей Робертом и рядом не стоит. Дикси Рэйлс продвигалась вперёд с черепашьей скоростью и, казалось, неизбежно проигрывала гонку.

С недавних пор, однако, компания вновь поднялась и устремилась на запад со скоростью, с какой двигалась ещё под началом Роберта Ли. Фицхью создаёт впечатление целеустремлённого человека и, похоже, проводит дни и ночи, работая над процветанием Дикси Рэйлс. Кроме того, он откуда-то обзавёлся дальновидностью, которой раньше не было и в помине.

Истина в том, что к Фицхью явился призрак. Не какое-то там привидение, а дух его покойного дядюшки (по крайней мере, так оно говорит). Он жаждет свершить отмщение над убившими его янки и направляет своего племянника к победе в Великих железнодорожных войнах. Под дядюшкиным руководством Фицхью уверенно идёт вперёд, приближая Дикси Рэйлс к заветной Калифорнии.

На самом же деле это никакой не призрак и уж тем более не генерала Ли. Это всего лишь хитрый маниту, намеревающийся поднять как можно больше шумихи и беспорядка. Сейчас он играет на скорби юного Ли, заставляя его идти по пятам дядюшки, чтобы потом, достигнув Лабиринта и победив в гонке, подтолкнуть его к использованию полученного состояния на разжигание второго витка Гражданской войны.

И да, к слову, Маршал, Ли убили никакие не янки, и убийцу нашли тоже не они. Генерал пал от руки пешки Жнецов — полковника Конфедерации Роберта Александра. История о заговоре янки — всего лишь одна струна в паутине лжи злого духа.

К несчастью, это ещё не самое страшное из задуманного маниту. Дух пообещал Фицхью, что он — досточтимый генерал Роберт Ли — может вернуться к своему племяннику во плоти. Для этого младшему Ли всего лишь нужно добраться до тела своего дяди, чтобы маниту вселился в него и насоздавал целый ворох неприятностей как Северу, так и Югу.

Уосатч

Ещё в самом начале Великих железнодорожных войн большинство ставило на победу Дариуса Хельстромма и его компании Уосатч Рэйл. Его впечатляющие технологии и финансовое преимущество как главного безумного учёного всего Таинственного Запада позволили доктору Хельстромму прокладывать пути с умопомрачительной скоростью. Кроме того, он никогда не встречал проблем с получением прав на прокладку путей через различные бумтауны и города Запада.

Обычно он добивался этого, подкупая местного мэра или горожан кучей денег или несколькими впечатляющими изобретениями; если же этот трюк не проходил, добрый доктор прибегал к террору с помощью полчищ своих механических чудовищ (наряду с более органическими наёмниками).

К несчастью для Хельстромма, он наткнулся на стену под названием «линия Денвер-Пасифик». Принадлежащая «Смит и Робардс», самым выдающимся его соперникам на научном поприще, она тянется от Денвера до самого Вирджиния-Сити, штат Невада — именно туда Хельстромм собирается проложить пути. Более того, от Денвер-Пасифик можно дотянуться до Лост-Энджелс (через ветку, идущую к Форту 51), Шэн Фэну или даже к Сакраменто. Для игрока, стремящегося победить в Железнодорожных войнах, линия Денвер-Пасифик стала бы ценным приобретением.

Сперва Хельстромм и парни из «Смит и Робардс» разработали дружеское деловое соглашение, позволяющее Уосатч использовать составы Денвер-Пасифик. Некоторое время казалось, что двое соперников объединились, чтобы вместе создавать монополию. Подобное состояние дел, однако, долго не продержалось (по слухам, Смит был против этого договора с самого начала), и деловые отношения между компаниями завершились зрелищным сбросом груза Уосатч с поездов Денвер-Пасифик в центре пустыни. Никто не знает причину подобного нежелания «Смита и Робардса» сорвать куш с выгодного договора, но ещё неожиданнее оказалась реакция Хельстромма.

Вместо того, чтобы сразу же развязать войну (как он обычно поступает при ведении конструктивных деловых отношений), доктор сделал им серию щедрых предложений покупки, ни разу не упомянув при этом сотни тысяч долларов, сгинувших в никуда вместе с его техникой. Говорят, что спокойная реакция Хельстромма разозлила его соперников даже больше, нежели если бы тот обрушил на них свой гнев. Суть, однако, не изменилась — Смит и Робардс не собираются поддаваться, ни в какую не соглашаясь продавать Денвер-Пасифик.

Если бы работы начались несколько лет назад, то Уосатч могла бы проложить пути в обход Денвер-Пасифик, но теперь Денвер-Пасифик зажата между Юнион Блу с северной стороны и Землями сиу с южной.

Вместо этого Хельстромм пустил в ход свой могучий интеллект и в конечном итоге изобрёл машину, подобную гигантскому буру, с помощью которой он намеревается пройти под Скалистыми горами, оставив позади Денвер-Пасифик. Он не стал придумывать своему устройству название, как это обычно делают его коллеги-безумные учёные, но рабочие, имеющие дело с этой машиной, окрестили детище Хельстромма «Уховёрткой» за издавае-

мый сжигаемыми внутри немыслимыми количествами призрачной руды чудовищный шум, какофония которого многократно усиливается благодаря акустике замкнутых пространств, в которых работает машина.

На сегодняшний день Уховёртка ушла далеко вглубь скал, а по пятам за ней следуют бригады путепрокладчиков. Укреплённый лагерь, гордо называемый своими вооружёнными до зубов обитателями «Аидом», предостерегает слишком любопытных от попыток заглянуть внутрь и разнюхать, что происходит в тоннеле. Одни говорят, что бур почти прошёл сквозь скалы. Другие — что Уховёртка сломалась на полпути. Третьи — что Уосатч просверлил спуск в Ад, и Хельстромм отправился на встречу с создателем!

Юнион Блу

Президентом железнодорожной компании Юнион Блу является герой битвы при Геттисберге Джошуа Чемберлен. Он служил адъютантом при Гранте, когда было объявлено о соревновании в постройке трансконтинентального пути. Осознавая значимость этого дела для страны, Джошуа подал прошение об отставке с целью формирования Юнион Блу.

По территории Союза пути Юнион Блу проходят практически вплотную к линии Уосатч. Чемберлен был вынужден прокладывать пути в сторону Спорных территорий, потому что Хельстромм первым добрался до полосы земли к югу от Земель сиу. До этого он мог рассчитывать на поддержку со стороны армии Соединённых штатов, но в связи с прекращением огня ему приходится тратиться на наёмную охрану, и средства его подходят к концу.

Истинное преимущество Чемберлена над конкурентами исходит из его характера и личностных качеств. Его невероятная честность и чувство долга позволили ему завести множество друзей, включая нескольких влиятельных военных командиров и бывшего лидера западного бюро Агентства Призрака. Это позволяет ему быстро и дёшево получать права на прокладку путей в городах, принадлежащих Союзу или Спорным территориям.

К сожалению, одна из этих связей может обернуться палкой о двух концах. Призрак, более известный как Эндрю Лэйн, или ещё более — как бывший президент Авраам Линкольн — меченый. Об этом знает считанное число людей, и Чемберлен — один из них. Примерно год назад Призрак потерял контроль над своим маниту и натворил на Западе немало бед. В конце концов он пришёл в себя, но решил временно отойти от дел, чтобы укрепить контроль над своим телом.

Власть имущие в Агентстве решили, что возвращать Призрака к руководству важнейшей организацией Союза по борьбе со Жнецами будет по меньшей мере неразумно, даже если он вроде бы и реабилитировался. Призрак предложил помощь своему старому другу — Джошуа Чемберлену.

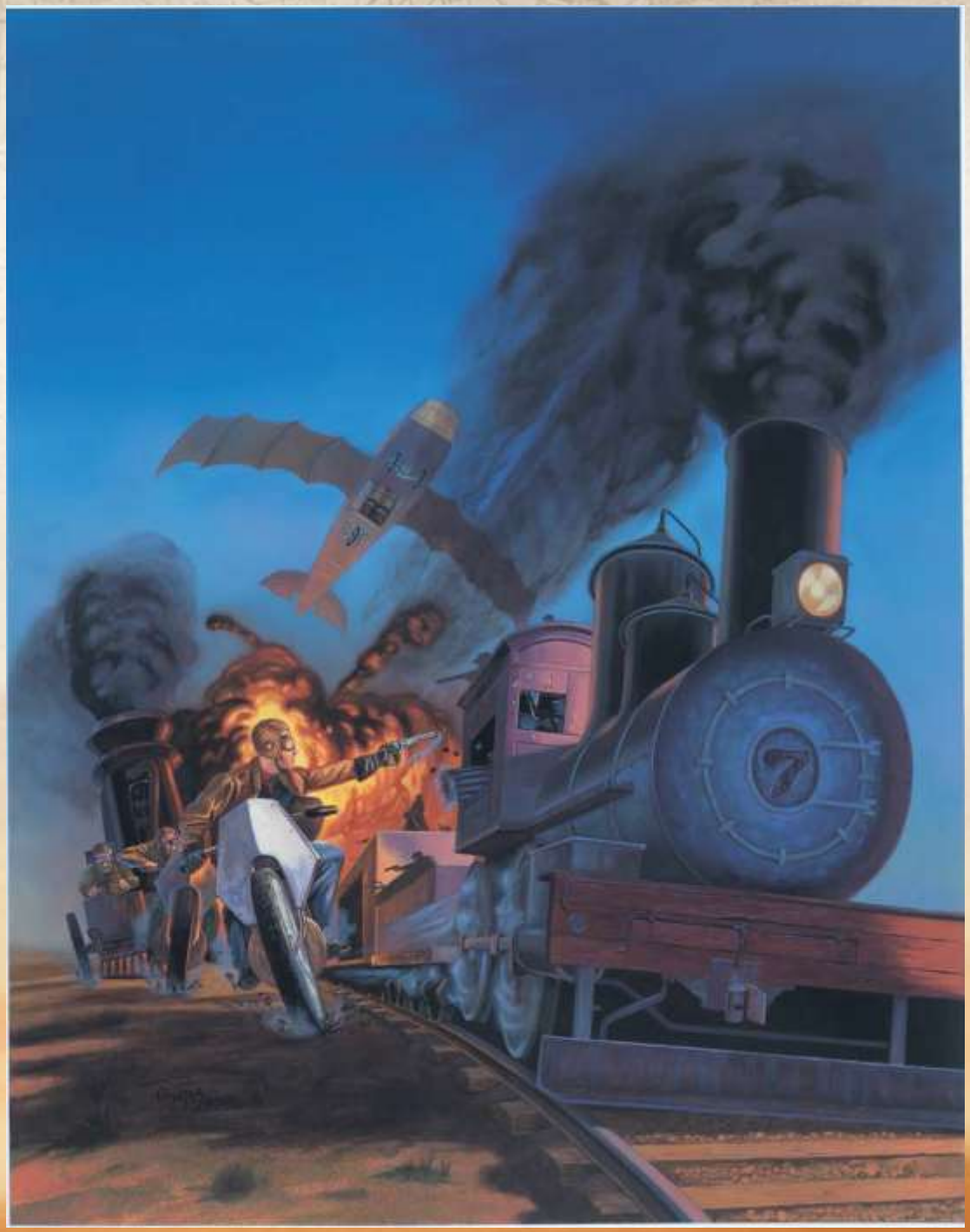
Лишившись поддержки со стороны армии США, тот, разумеется, согласился. Но, чёрт подери, он доверяет сохранность железной дороги одержимому мёртвому президенту! Если Призрак сумеет удержать своего чёртика на привязи, то, возможно, Чемберлену удастся проложить путь через весь материк. Если же нет, то Юнион Блу, мягко говоря, сойдёт с рельсов!

Сулят ли мир грядущие времена?

По иронии судьбы, наибольшая вероятность победить в Железнодорожных войнах у Уосатч Рэйл. Хельстромм будет чертовски рад подписать контракты о поставках призрачной руды как с севером, так и с югом, и обладает идеальной позицией для этого, так как штаб-квартира его компании находится на территории независимого государства.

Так как в этом случае поставки призрачной руды будут идти в более или менее равной степени обеим сторонам конфликта, ни США, ни Конфедерация не получат серьёзного экономического преимущества друг над другом, и Гражданская война, вероятнее всего, не увидит продолжения.

Не стоит забывать, что Хельстромм — служитель Мора. Поэтому, несмотря на то, что его победа в гонке к Лабиринту уменьшит вероятность продолжения Войны между штатами, а также положит конец кровавой вражде железнодорожных баронов, у него есть и свои собственные нечестивые планы, воплощение в жизнь которых может принести в мир ещё больше ужаса и кровопролития.


7

[redacted]

Ты постиг историю, узнал о множестве замыслов и тузах в рукавах у сильных мира сего, а твои игроки нетерпеливо стирают пыль с поверхности стволов.

Пока герои собирают снаряжение и готовятся выехать в ночь, тебе стоит позаботиться о тех тварях, что повстречаются им в их скитаниях. Кто-то из них — просто люди, чьи души чернее любого демона; другие — зловещие чудовища; а третьи — злодеи, коих иначе и назвать трудно.

В этой главе ты найдёшь немало мерзких тварей, каждая из которых готова выпрыгнуть на каких-нибудь бедолаг прямо со страниц книги. Но тот факт, что они все здесь есть готовенькие и оцифрованные, Маршал, не означит, что ты должен сразу же натравить их на персонажей игроков. Ну, не сразу, по крайней мере.

Очень просто заставить игроков совершить проверки и, в случае провала, описать, насколько напуганы их персонажи. Куда интереснее заставить твоих видавших виды, прожжённых жизнью ролевиков испытать толику этого страха на своих шкурах. Позволь им включить воображение.

Иными словами, повремени с моментом, когда твоя зверюга выскочит из кустов и отгрызёт кому-нибудь голову. Опиши вкрадчивый шелест травы, зловещие тени, отбрасываемые застилающими небеса тучами. Создай напряжённую атмосферу.

Уровень сЛожности

Возможно, тебя заинтересует вопрос сложности всех случайных встреч, описанных в этой книге. Рассчитаны ли они на персонажей ранга ***новичок***? ***Закалённый***?

Ответ прост: ничего из вышеперечисленного. Эти случайные встречи описаны таким образом, чтобы отразить опасность земель, по которым путешествуют герои. Твоей группе лучше помнить, что это игра не из тех, которые автоматически задают уровень сложности, соответствующий способностям персонажей игроков. Иногда от чудовищной твари нужно спасаться бегством, а иногда — применить хитрость или нанять поддержку.

Мы это делаем потому, что так достовернее и рискованнее. Кроме того, иначе у любой системы, которую мы создаём, возникнут трудности с балансом при попытках соответствовать рангу персонажей твоих игроков. К примеру, если охотник на крупную дичь наймёт прикрытие из отряда опытных стрелков, то это не значит, что у каждого гремучника внезапно должно появиться несколько друзей. Это значит, что, как и в реальной жизни, путешествовать по миру с большой группой безопаснее, хоть, возможно, и привлекает к героям излишнее внимание. Разумеется, нанимателям придётся оплачивать услуги стрелков, а также предоставлять им еду, питьё и патроны. Кроме того, не забудь, что кое-кто из наёмничков может темнить.

Вышесказанное, правда, не означает, что Маршал не должен немного корректировать случайные встречи, чтобы те больше соответствовали возможностям героев. Через некоторое время у тебя появится некоторое представление о способностях персонажей, и ты сможешь подбрасывать им более-менее подходящих противников без какой бы то ни было формулы.

Стоит также упомянуть, что ***дикие карты*** намного опаснее ***статистов***. Для удобства имена и названия диких карт отмечены маршальским значком, например:

ЗЛОВЕЩИЕ ТВАРИ

Всех описанных ниже чудовищ, людей, животных и знаменитостей можно использовать, так сказать, прямо из коробки. Тем не менее, Маршал, если появится нужда, не стесняйся изменять их параметры по своему желанию. Ты можешь создавать новые разновидности уже имеющихся существ дабы удивить своих игроков, либо же чтобы угодить своим потребностям.

Так, если будет в том нужда, речной левиафан легко станет канализационным левиафаном, а любой упырь, гигантская акула или летучий дьявол может оказаться дикой картой, если это подойдёт для твоего приключения. Попробуй увеличить не очень хитрому существу смекалку и посмотри на реакцию игроков: «Как это — они перерезали телеграфные провода? Это же всего лишь звери!»

Автоматон

Автоматоны напоминают грубые человеческие фигуры, состоящие из большого туловища (вмещающего котёл на призрачной руде), конечностей с поршневыми приводами и латунной цилиндрической головы. Одна рука заканчивается клешнёй, вторая — пулемётом Гатлинга или огнемётом, прикреплённым к локтевому суставу.

Доктор Дариус Хельстромм создаёт этих механических чудовищ в Городе мрака и использует их по всему Дикому Западу для защиты своих разнообразных интересов.

Секрет разумности автоматонов заключается в особом процессе их создания. Хельстромм разработал технологию оживления отмершей нервной ткани. Он использует эту процедуру для обеспечения своих автоматов мозгами. По существу, автоматоны — это тяжело бронированные ходячие мертвецы, вынужденные следовать приказам Хельстромма.

У Хельстромма нет никакого желания раскрывать общественности внутреннее устройство своих изобретений. Каждый автоматон содержит мощный заряд взрывчатки, предназначенный для уничтожения мозга и большей части начинки устройства в случае, если оно каким-то образом перестаёт работать.

Эти металлические монстры никогда не сдаются. Они косят врагов шквальным огнём из пулемётов Гатлинга и сокрушают их своими мощными клешнями.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d12, выносливость d12.

Навыки: драка d8, запугивание d6, внимание d6, стрельба d8.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 13 (4).

Снаряжение: пулемёт Гатлинга (24/48/96, 2d8, Ск. 3, ББ 2) с 60 патронами.

Особенности:

- **Броня +4:** толстое стальное покрытие.
- **Клешня:** сила+d8.
- **Механизм:** +2 к попыткам выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак. Невосприимчивость к ядам и болезням.
- **Бесстрашный:** автоматон не поддаётся страху и запугиванию.
- **Гиростабилизатор:** автоматон не получает штрафа за отдачу при стрельбе из Гатлинга.
- **Крепкий:** даже находясь в шоке, он не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно.
- **Самоуничтожение:** когда автоматон оказывается при смерти, он взрывается. Взрыв накрывает область, равную большому шаблону, нанося всем в пределах этой зоны 3d6 урона.
- **Размер +1:** автоматон заметно больше обычного человека.
- **Слабость (голова):** прицельные атаки в голову наносят автоматону обычный урон.

Адская оса

Адские осы — исполинские версии обычных. Их покрытый шипами экзоскелет отливает ярко-алым, из-за чего люди, которым не повезло жить рядом с ульями этих тварей, называют их «красноспины». Длина этих чудищ варьируется от двух до шести футов.

Адские осы питаются древесиной, поэтому обычно строят гнёзда в лесистой местности. Иногда они разоряют небольшие города в поисках пропитания.

Улей адских ос обычно достигает от 12 до 30 футов в высоту и от 20 до 90 вширь, не считая прокопанной под ним сети ям и тоннелей. Благодаря этим пещерам вход в улей может находиться в миле от его основной части. Иногда подземные ходы бывают проложены слишком близко к поверхности земли, из-за чего в тоннели проваливаются люди или животные. К счастью для людей, настроенных на капитальное уничтожение этих тварей, материал их гнёзд подобен бумаге и сгорает как сухой лист.

Адская оса, матка

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8 (Ж), характер d12, сила d4, выносливость d6.
Навыки: драка d6, храбрость d12, запугивание d8, внимание d10.
Шаг: 3; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Особенности:

- **Королева роя:** адские осы, имеющие психическую связь с маткой, получают +1 при попытке выйти из шока.
- **Полёт:** шаг 12.
- **Коллективный разум:** все адские осы в пределах 60 клеток от матки (даже разделённые стенами и препятствиями) используют её параметры смекалки, характера, храбрости и внимания.
- **Яд:** персонаж, получивший ранение от жала матки, должен каждый раунд совершать проверку выносливости, при провале получая уровень усталости. Если жертва переходит в состояние при смерти, она теряет сознание на 1d6 часов. При пробуждении все уровни усталости пропадают. Успешно пройдя проверку выносливости, жертва избавляется от яда, если её не ужалят ещё раз.
- **Жало:** сила+d6.

Адская оса, солдат

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: драка d10, храбрость d8, запугивание d8, внимание d6.
Шаг: 3; **защита:** 7; **стойкость:** 3.
Особенности:

- **Полёт:** шаг 15.
- **Коллективный разум:** все солдаты в пределах 60 клеток от матки (даже разделённые стенами и препятствиями) используют её параметры смекалки, характера, храбрости и внимания.
- **Яд:** персонаж, получивший ранение от жала солдата, должен каждый раунд совершать проверку выносливости, при провале получая уровень усталости. Если жертва переходит в состояние при смерти, она теряет сознание на 1d6 часов. При пробуждении все уровни усталости пропадают. Успешно пройдя проверку выносливости, жертва избавляется от яда, если её не ужалят ещё раз.
- **Мелкий:** атакующие солдата получают штраф –2.
- **Жало:** сила+d6.

Адская оса, трутень

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (ж), характер d4, сила d8, выносливость d6.
Навыки: внимание d4.
Шаг: 3; **защита:** 4; **стойкость:** 5.
Особенности:

- **Укусы:** сотни трутней жалят и кусают своих жертв, каждый раунд автоматически нанося 2d6 урона всем в пределах среднего шаблона.
- **Рой:** защита +2. Поскольку рой состоит из множества адских ос, режущие и колющие атаки не наносят урона. Площадные атаки действуют как обычно, и персонаж может топтать и давить насекомых, каждый раунд нанося рою урон, равный силе. От роя можно оторваться, прыгнув в воду.

Акула-оборотень

В человеческом обличье, несмотря на хищные черты лица, акулы-оборотни — вполне нормальные люди.

В обличье же чудовища эти твари возвышаются до семи футов и покрыты грубой, серой чешуйчатой шкурой. Между их когтистыми пальцами на руках и ногах тянутся плотные перепонки, а меж их лопаток торчит небольшой спинной плавник. Глаза акул-оборотней становятся чёрными, а губы утолщаются и выпирают, скрывая посаженные в широкой пасти два ряда острых как бритва зубов. Сразу под исчезнувшими подбородками на глотках чудищ появляются жабры.

Эти чудовища обитают в портовых городах (особенно в Лабиринте) и прибиваются к командам кораблей. Как только судно выплывает в открытое море (или же углубляется в каналы Лабиринта), они начинают охоту на моряков. Команда по меньшей мере одного из кораблей (Эдвард Фицхью), курсирующих между Шэн Фэном и Лост-Энджелс-Сити, полностью состоит из акул-оборотней.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: лазанье d10, драка d12, храбрость d6, запугивание d6, внимание d6, маскировка d10, выслеживание d8.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 7 (1).
Особенности:

- **Водный:** шаг 8.
- **Броня +1:** плотная шкура.
- **Берсерк:** получив ранение, акулы-оборотни всегда впадают в состояние берсерка. Их защита понижается на 2, а к стойкости, проверкам драки, силы и урона добавляется +2.
- **Зубы/Когти:** сила+d6.
- **Ужас (–1):** каждый, увидевший акулу-оборотня в её чудовищном обличье, должен осуществить проверку храбрости со штрафом –1.
- **Боевая ярость+:** акулы-оборотни могут без штрафов совершать за раунд две атаки с помощью навыка драки.
- **Превращение:** за один раунд акула-оборотень может изменить обличье с человеческого на чудовищное или наоборот, не имея возможности предпринимать никаких действий (включая движение).

Ацтекская мумия

В определённые периоды своей истории ацтеки практиковали разновидность мумификации, в основном для тех, кого считали особо важными и достойными. Иногда одна из этих мумий — обычно могущественного короля или жреца — возвращается в мир живых. Эти выходцы с того света, как правило, селятся в руинах или других местах, связанных с их прошлым. Часто вокруг них образуются культы из смертных последователей.

Эти мумии требуют соблюдения особых условий для поддержания своего существования. Каждые 20 дней им необходимо свежее человеческое сердце.

Внешность ацтекской мумии меняется в зависимости от свежести её сердца. С новым сердцем мумия похожа на меченого — её можно определить, как что-то неживое, лишь приложив определённые усилия. По мере того, как сердце слабеет, кожа мумии начинает сохнуть и истончаться. В последний день она превратится в сморщенный высушенный мешок передвигающихся костей.

Некоторые ацтекские мумии были погребены с маленьким кусочком нефрита под языком. Эти камни защищают мумий от любых видов атак, пока находятся у них во рту.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d12, выносливость d10.

Навыки: вера d10, драка d10, запугивание d8, знания (оккультизм) d6, внимание d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Снаряжение: дубина с заострёнными обсидиановыми кромками, называемая макуавитль (сила+d10).

Особенности:

- **Ужас (-2):** каждый, кто сталкивается с ацтекской мумией, должен пройти проверку храбрости со штрафом –2.
- **Бесстрашный:** ацтекская мумия не поддаётся страху и запугиванию.
- **Неуязвимость:** до тех пор, пока у мумии под языком находится нефритовый камень, она игнорирует все виды урона, а также состояние шока. Прицельный выстрел в челюсть (–4) выбивает камень изо рта.
- **Хладнокровие:** мумия получает две карты действия и выбирает лучшую.
- **Магия:** у ацтекской мумии есть 20 пунктов силы и следующие силы: друг зверей, оглушение, кукла, зомби.
- **Нежить:** +2 к стойкости. +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак.
- **Слабость (сердце):** прицельная атака в сердце мумии наносит +4 урона.

Блуждающий огонёк

Со стороны это чудовище выглядит как сгусток света размером с человеческую голову. Некоторые считают, что это души тех, кто погиб в зыбучих песках, обвалах шахт или других несчастных случаях, связанных с местами их обитания. Истины не знает никто, но всем известно, что они на редкость опасные твари.

Им практически невозможно навредить, но сами по себе огоньки не могут нанести прямого урона. Вместо этого блуждающие огоньки привлекают других последовать за ними в глухую ночь. Они неминуемо заводят жертву в могилу, после чего жадно поглощают её боль и страдания. Огоньки наделены разумом и способны общаться вспышками света или даже азбукой Морзе. Тем не менее, они редко связываются с людьми, разве что пытаясь подбить глупого смертного на совершение фатальной ошибки.

Характеристики: ловкость d12+4, смекалка d8, характер d10, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d8

Шаг: 0; **защита:** 2; **стойкость:** 5 (3)

Особенности:

- **Броня +3:** сверхъестественная стойкость.
- **Полёт:** шаг 24.
- **Неуязвимость:** блуждающих огоньков можно ввести в состояние шока, но урон они получают только от магии или электричества.
- **Кукла:** блуждающие огоньки владеют силой кукла и обладают 20 пунктами силы. Для её активации они проходят проверку характера. Огоньки применяют способность лишь к тем упрямым типам, которые отказываются идти в глухомань по собственной воле.
- **Размер –2:** блуждающие огоньки — это маленькие сгустки сияющего света.
- **Мелкий:** атакующие огонёк осуществляют проверки со штрафом –2.

Бугимен

Бугимен — это долговязое жуткое создание из веток и хвороста с сухим кустом перекати-поля вместо головы. Некогда всего лишь порождение детских кошмаров, бугимен принял в дар от Жнецов новую, чудовищную жизнь. Он получает особое удовольствие от запугивания маленьких детей, чьи родители редко верят их россказням. Бугимен достаточно осторожен и не позволяет взрослым увидеть себя, в то же время стараясь сделать детей свидетелями своих жестоких и беспощадных шуток. А ещё лучше, если ему удастся подставить какого-нибудь бедного ребёнка.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: лазанье d12, драка d12, храбрость d8, запугивание d10, взлом d10, стрельба d10, маскировка d12+2, провокация d8, стрельба d8, плавание d8, метание d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Когти:** сила+d4.
- **Детский кошмар (–2):** каждый, у кого есть изъян юность, при столкновении с бугименом должен пройти проверку храбрости со штрафом –2.
- **Ужас:** каждый, кто сталкивается с бугименом, должен пройти проверку храбрости.
- **Невероятный:** никто не верит в бугимена,

даже на нашем Диком Западе. Относитесь к статистам, которые сталкиваются с этим существом впервые, как будто у них есть изъян Фома неверующий.

- **Слабость (дети):** персонаж с изъяном юность, причинивший бугимену хотя бы одно ранение при успешной проверке драки, немедленно уничтожает чудовище.
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность бугимена, увеличивает значение навыка маскировки на одну ступень (или получает навык d4, если раньше им не обладал), а также проверки запугивания по отношению к любому обладателю изъяна юность осуществляет с преимуществом +2. С другой стороны, обладатели этого изъяна, атакующие меченого с таким трофеем, прибавляют +2 к проверкам урона.

Вендиго

В северных пределах Америки зимы бывают очень суровыми. Холод настолько сильный, что может заставить людей ради выживания прибегнуть к немыслимому — к каннибализму. За этот пир приходится платить, и цена высока.

Вендиго — чудовищные духи тех, кто ел плоть своих товарищей, чтобы выжить. Их жуткий вой можно услышать практически в любых регионах с холодным климатом, особенно в Каскадных Горах. Во время суровых зим они могут появиться и в более южных регионах, но когда теплеет, возвращаются на север. Вендиго страстно желают одного — человеческой плоти, способной утолить терзающий их голод.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: лазанье d12, драка d12, запугивание d12, внимание d10, плавание d10, маскировка d10, метание d10, выслеживание d10.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Когти:** сила+d6.
- **Страх (–1):** любой, повстречавший вендиго, должен совершить проверку храбрости со штрафом –1.
- **Бесстрашный:** вендиго не подвержены страху и запугиванию.
- **Невосприимчивость (холод):** вендиго иммунны к холоду и основанным на холоде атакам и эффектам.
- **Ночное зрение:** вендиго прекрасно видят при любом освещении, кроме кромешной тьмы.
- **Слабость (горячий жир для свечи):** если кому-то удастся залить в горло вендиго горячего свечного жира, тот мгновенно умрёт. Удачи, парень!
- **Трофей:** меченый, поглотивший мистическую сущность вендиго, становится невосприимчив к холоду и атакам, основанным на холоде.

Висельный судья

В 1863-69 пять окружных судей Конфедерации сговорились красть землю, изводить своих соперников и уничтожать любого, кто стоял на их пути к богатству и славе. Если кто-то осмеливался им противостоять, то его подводили под обвинение в серьёзном преступлении и волокли к ближайшему дереву.

После шести лет такого произвола местные, преимущественно вспыльчивые техасцы, — дали им отпор. Они повязали всех судей и вздёрнули их на деревьях вдоль Тропы Чисхольма, чтобы другим неповадно было злоупотреблять властью. Жнецы воспользовались этой возможностью и напитали озлобленные души жестоких судей потусторонней силой, а потом отправили обратно на землю.

Теперь висельные судьи бродят по Тропе Чисхольма по ночам, вселяя страх в любого, кто попадётся на их пути. Они могут сегодня решить, что носить голубое — ужасное преступление, а завтра то же самое объявить про насвистывание Дикси. Быть родом из Техаса — всегда гнусное преступление в их отвратительных сводах законов. И какое бы «обвинение» судьи ни предъявляли, приговор всегда один — смерть. А смерть — это их профессия.

Висельные судьи — безжалостные охотники, работающие в одиночку. Если они возьмут чей-то след, то будут преследовать несчастного, пока он не умрёт или пока не наступит утро. Если их добыча убита, то они вздёргивают её где-нибудь на Тропе Чисхольма и пишут преступление жертвы кровью у неё на лбу. Судьи никогда ни с кем не разговаривают, только шепчут перечень преступлений своей жертвы снова и снова.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: драка d12, запугивание d12, стрельба d12+2, внимание d8, маскировка d12, выслеживание d12+2.

Шаг: 8; **защита:** 10; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Амбидекстр:** висельные судьи одинаково ловко действуют и правой, и левой рукой. Они игнорируют штраф –2 за использование недоминантной руки.
- **Револьверы Кольта:** судьи вооружены двумя армейскими револьверами одиночного действия, которые никогда не надо перезаряжать (12/24/48; 2d6+1; ББ 1).
- **Ужас (–2):** висельные судьи вселяют в смотрящего на них страх и вынуждают пройти проверку храбрости со штрафом –2.
- **Бесстрашный:** на висельных судей не действует страх и запугивание.
- **Блок+:** висельные судьи добавляют +2 к защите.
- **Уклонение+:** на проверки навыков стрельбы и метания атакующих налагается штраф –2, а судьи добавляют +2 к ловкости, когда уворачиваются от атак по площади (если уворот физически возможен).
- **Хладнокровие+:** висельный судья вытягивает две дополнительные карты из колоды действий и выбирает лучшую.
- **Стальные нервы+:** висельные судьи игнорируют две единицы штрафов за ранения.
- **Неуязвимость:** единственный способ уничтожить судью — вздёрнуть его повыше (так что удачи, приятель!). Пули из пистолета законника уложат их ненадолго, но если потом не повесить негодяев, они вернутся следующей ночью и первым делом отправятся мстить.
- **Меткий стрелок:** если висельный судья не двигается в этот ход, он может стрелять, как будто он прицелился.
- **Пистолеты с лезвиями:** сила+d6. Пистолеты этих монстров оснащены лезвиями, которые судьи могут использовать в ближнем бою. Подъём при проверке драки позволяет судье сделать выстрел из пистолета в том же действии.
- **Хладнокровные убийцы:** висельные судьи используют d10 в качестве дикого кубика, когда стреляют из своих пистолетов.
- **Атака с двух рук:** когда висельный судья атакует с оружием в обеих руках, он игнорирует штраф за дополнительные действия.
- **Трофей:** висельные судьи — кошмары самого высшего разряда. Если судью-висельника уничтожили, меченный получает оба его самозаряжающихся армейских револьвера. Правда, они не сделают ни единого выстрела в руках живого человека.

Гаки

Вопреки легендам, описывающим его как вид нежити, Гаки — вполне живое (для сверхъестественной твари) могущественное чудовище. Легенды, однако, не врут о его способностях превращаться в тигроподобного монстра или принимать обличье других людей. Ради утоления голода эти твари не гнушаются расхищения гробниц, поэтому их можно встретить близ безлюдных кладбищ.

В своей обычной форме гаки похож на разлагающийся отощалый труп. Однако эту форму монстр использует только с целью испугать своих жертв перед тем как напасть. Благодаря этим способностям гаки чаще всего принимает облик обычного человека.

Чудовище может охотиться в своём животном обличье, либо же превращаться в привлекательную особь противоположного пола, дабы заманить в ловушку незадачливых путников. Пожрав свою жертву, гаки может использовать её внешность как приманку для других, но он не получает никаких её знаний или личностных качеств. Он может менять только физическую оболочку.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d10.

Навыки: лазанье d8, драка d8, убеждение d6, маскировка d8, выслеживание d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы/Когти:** сила+d4.
- **Невосприимчивость (обычное оружие):** гаки получает половину урона от немагического оружия.

- **Ужас:** каждый, кто видит гаки в его истинном обличье, должен совершить проверку храбрости.
- **Быстрое исцеление:** гаки залечивают одно ранение в час. Они не могут исцелять раны от прицельной атаки в голову.
- **Превращение:** гаки может в точности скопировать внешность другого человека. Кроме того, он может принимать обличье чудовищной кошки. Превращение занимает один раунд.
- **Слабость (благословлённое оружие):** гаки получают обычный урон от клинка, благословлённого синтоистским или буддистским священником.

Гигантская акула

Эта тварь — очень большая акула (более 35 футов в длину) с очень большой пастью (шесть футов в ширину), усеянной очень большими зубами (шесть дюймов каждый). Ковбою, решившему связаться с такой рыбиной, действительно не повезло! Акулам подобных размеров нужно неимоверное количество пищи, поэтому они без разбору жрут всё, что шевельнётся в их присутствии. Запах крови вводит этих тварей в состояние бешенства.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (ж), характер d8, сила d12+6, выносливость d12+2.

Навыки: драка d10, храбрость d8, внимание d12, маскировка d8.

Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 16 (2).

Особенности:

- **Водный:** шаг 12.
- **Броня +2:** толстая кожа.
- **Зубы:** сила+d10.
- **Жажда крови:** кровь в воде, пролившаяся в результате атаки акулы или же по другой причине, вводит акулу в состояние бешенства. Она получает черты берсерк и боевая ярость на следующие 10 минут.
- **Крупный:** атакующие гигантскую акулу получают преимущество +2.
- **Размер +5:** гигантские акулы достигают в длину сорока футов.

Гигантский крокодил

Эта гигантская рептилия достигает тридцати футов в длину, а голова её оканчивается челюстями, способными раздробить в мелкую щепу небольшой корабль. Они встречаются преимущественно в Мексиканском заливе, но с недавних пор были замечены ещё и близ Великого лабиринта.

Гигантские крокодилы раздирают свою добычу мощными челюстями и пресловутыми «крокодильими захватами», защищая тыл ударами мощного хвоста.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+6, выносливость d12.

Навыки: драка d8, храбрость d8, запугивание d8, внимание d8, маскировка d10, плаванье d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 15 (3).

Особенности:

- **Броня +3:** шкура гигантского крокодила покрыта плотной чешуёй.
- **Зубы:** сила+d10.
- **Захват:** крокодилы стараются зажать добычу в тисках своих челюстей, после чего начинают переворачиваться вокруг своей оси, раздирая жертву в клочья. Если крокодил получает подъём при атаке зубами, он наносит дополнительные 2d8 урона вместо d6.
- **Крупный:** атакующие крокодила получают преимущество +2.
- **Водный:** шаг 4.
- **Размер +4:** длина гигантских крокодилов достигает тридцати футов.

Гигантский осьминог

Массивные головы гигантских осьминогов достигают десяти футов в диаметре, а каждое из восьми щупалец — двадцати в длину. Окрас их кожи варьируется от грязно-бурого до серого и способен меняться в соответствии с окружением подобно шкуре хамелеона.

Обычно они питаются тварями, с которыми бы побоялись связываться хищники поменьше, — например, акулами и китами-убийцами (а также неудачливыми моряками).

Гигантские осьминоги стискивают свою жертву щупальцами до тех пор, пока та не потеряет сознание, но могут атаковать одну цель только одним щупальцем, если та не крупного размера или больше. Кроме того, осьминог может кусать клювом, но обычно делает это, когда его жертва уже при смерти.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d12+4, выносливость d12+2.

Навыки: драка d8, храбрость d4, внимание d6.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 14.

Особенности:

- **Водный:** шаг 10.
- **Клюв:** сила+d6.
- **Поток воды:** гигантский осьминог может перемещаться с огромной скоростью, с силой выбрасывая вбираемую им воду. Во время бега он использует не d6, а d12.
- **Чернильная завеса:** гигантский осьминог может выпустить непроглядное облако чернил, площадью соответствующее большому шаблону. На атаки и проверки внимания, совершаемые в пределах облака, налагается штраф –4 за темноту.
- **Крупный:** из-за большого размера осьминога атакующие получают преимущество +2.
- **Размер +5:** у гигантских осминогов десятифутовые головы и двадцатифутовые щупальца.
- **Щупальца:** дальность 3. Существо может атаковать до четырёх разных противников одновременно без штрафов. Сперва осьминог захватывает свою добычу, после чего начинает сжимать её в удушающих кольцах, нанося сила+d6 урона в раунд. Персонажи под водой должны каждый раунд совершать проверку выносливости, в случае провала начиная тонуть (см. пункт «Вода» в книге правил «Дневник авантюриста»).

Горный кот

Горные коты — громадные, похожие на пуму животные, практически незаметные на фоне природы благодаря сливающемуся с пейзажем меху. Они часто прячутся на деревьях, зацепляясь задними лапами за ветку, раскачиваясь подобно маятнику, и застигают врасплох незадачливую добычу. Кроме того, они обладают пугающей способностью подражать голосам других существ, изображая человеческие крики или даже мольбы о помощи.

Умные как человек, только вдвое крупнее, горные коты — грозные чудовища. Они охотятся на звероловов, нередко используя их ловушки против них самих. Эти существа встречаются преимущественно в районах крупных горных хребтов: Каскадных гор, Скалистых гор, Сьерра-Невада и Уосатч.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: лазанье d12, драка d10, храбрость d8, запугивание d10, внимание d10, маскировка d12+2, выслеживание d10.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Кошачий крик:** вой горного кота слышно за милю. Чудовище может провести поединок воли с помощью навыка запугивания против любого в пределах слышимости.

- **Быстроногий:** d10 вместо d6 во время бега.
- **Боевая ярость+:** горные коты могут осуществить без каких-либо штрафов две атаки в раунд с помощью навыка драки.
- **Сумеречное зрение:** горные коты не получают штрафов за сумрак.
- **Пересмешник:** горный кот может подражать призыву о помощи, крику женщины или маленького ребёнка. Успешная проверка внимания со штрафом –2 позволяет понять, что что-то не так.
- **Стремительность:** перетягивает карты действия достоинством младше шестёрки.
- **Размер +2:** горные коты достигают в длину десяти футов.

Гремлин

Гремлины портят механизмы. В бесплотном обличье они вселяются в машины и заставляют их ломаться в самый неподходящий момент. Количество гремлинов, способных поместиться в одном предмете, зависит от его размера. В маленьких устройствах могут уместиться до четырёх поганцев, в средних (больше хлебницы) — до восьми. В больших машинах вроде паровых экипажей способны поселиться от десяти и более. В агрегаты или дьявольские машины (т. е. в любое творение безумной науки) этих чёртиков влезает вдвое больше обычного!

Гремлины остаются в механизме до тех пор, пока он не будет уничтожен, их не изгонят обрядом экзорцизма или же машину не внесут на освящённую землю. Если происходит что-то из вышеперечисленного, гремлины вылетают из механизма в своих материальных формах и могут быть убиты. Они не способны вселиться в другую машину в течение 24 часов, поэтому обычно стараются удрать как можно быстрее. Некоторые, если выживут, могут последовать за героями, особенно если у тех есть какие-нибудь аппетитные штуковинки.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d4, сила d4, выносливость d6.

Навыки: лазанье d10, драка d8, взлом d10, внимание d8, маскировка d10, плаванье d10.

Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Когти:** сила+d4.
- **Порча:** гремлины вызывают неполадки в механизмах. Любой агрегат безумной науки, в который вселились гремлины, выдаёт неполадку, если при проверке связанного с ним навыка на соответствующей игральной кости (не зависимо от результата на диком кубике) выпадает 1 или 2. Обычные механизмы дают сбой при единице. Если у персонажа, использующего устройство, есть изъян кривые руки, диапазон увеличивается на 1. С агрегатами и дьявольскими машинами случаются неполадки согласно правилам, а обычные устройства просто перестают работать.
- **Размер -1:** гремлины — довольно мелкие существа, –1 к стойкости.

Гремучник

Этих огромных червей называют гремучниками, потому что, когда те ползут под землёй, зубы людей на поверхности начинают стучать. Чаще всего они встречаются в пустыне Мохаве, но ещё этих чудищ можно найти на безлюдных плоскогорьях Монтаны и Юты. Эти твари в каждой области отличаются окрасом и даже характерами.

Гремучники Мохаве идут в бой напрямик, в то время как живущие в Монтане предпочитают более хитрый подход. Те, что живут в Юте, уступают своим сородичам размерами, но превосходят скоростью и обожают гоняться за паровыми экипажами по Соляным долинам. Как в случае с драконами Лабиринта, существование гремучников признают в областях, часто страдающих от атак гигантских червей. Жители Восточного побережья считают, что обитатели Запада преувеличивают, но местным виднее.

Самая страшная тайна гремучников заключается в том, что они не были созданы во время оглашения Судного дня. Благодаря нему они пробудились. Давным-давно гремучники были расой всемогущих существ, властвовавших над первобытными жителями Земли. Их царствование закончилось при загадочных обстоятельствах, но они старательно пытались набрать себе последователей из странных существ (людей, то бишь), ныне ступающих по их бывшим владениям.

Когда гигантский червь нападает, он вырывается из земли и пытается схватить добычу одним из своих щупалец. У него их много, но гремучники всегда концентрируются на одной цели и никогда не пытаются сражаться с несколькими оппонентами сразу, если только те не находятся в непосредственной близости друг от друга, например, как лошадь и всадник.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d12+6, выносливость d12+2.

Навыки: драка d8, запугивание d10, внимание d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 26 (2).

Особенности:

- **Броня +2:** плотная чешуйчатая кожа. Одежда из шкуры гремучника (доступная только у некоторых торговцев Юго-запада по сотне долларов за предмет гардероба) добавляет +1 к броне.
- **Зубы:** сила+d12.
- **Перемещение под землёй:** 20 клеток.
- **Ужас (-2):** каждый, кто встречает гремучника, должен совершить проверку храбрости со штрафом –2.
- **Гигантский:** тяжёлая броня. Атакующие гигантское существо получают +4 к попаданию. В бою гремучник может обрушить всю свою неимоверную массу на противника или препятствие. Для определения урона прибавь размер к силе существа. Этой атакой гремучники могут покрыть конусный шаблон.
- **Чувство вибрации:** гремучники определяют местонахождение своей добычи по вибра-

циям земли. Они могут услышать шаги человека за 100 клеток (200 ярдов), пройдя проверку внимания. Если добыча пытается прятаться, то она должна совершить встречную проверку маскировки против внимания гремучника (со штрафом –2 при беге). Лошадей слышно на дистанции вдвое больше, экипажи — втрое.

- **Размер +15:** в этих гигантских червях больше 50 ярдов длины!
- **Щупальца:** длина щупалец гремучников составляет 20 клеток. Захватив цель, они тащат её к своей пасти. Каждые успех и подъём при встречной проверке силы приближает жертву на 1d6 клеток к голодной пасти чудовища. Щупальца могут перенести по одному ранению, а стойкость каждого из них равна 12. Пули и колющее оружие наносят половину урона, дробящее оружие не наносит вообще. Раны, нанесённые щупальцам, никак не отражаются на самом гремучнике.
- **Слабость (нервный узел):** в средоточии щупалец глубоко в теле гремучника располагается пучок нервов. Прицельная атака (штраф –6) по пучку игнорирует тяжёлую броню и модификатор размера гремучника. Разумеется, главная трудность — подобраться к чудовищу достаточно близко, чтобы суметь выстрелить!
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность гигантского червя, получает способность перемещения под землёй, позволяющую ему преодолевать количество клеток вплоть до 5*характер героя (см. особенности монстров).

ГреМуЧниК, детёныш

Личинки гремучников в изобилии встречаются в Гиблых землях. Странно, но все детёныши гигантских червей, которых убивают охотники, в длину составляют около трёх футов. Одно из предположений гласит, что эти создания прячутся под землёй до тех пор, пока не достигнут подобного размера, некоторое время ползают у поверхности, после чего вновь уходят вглубь для дальнейшего развития.

Детёныши гремучников путешествуют стаями из шести и более особей.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d4.
- **Поток щупалец:** размер молодых гремучников не позволяет им охотиться теми же способами, какими охотятся их старшие братья, поэтому они используют щупальца, отвлекая и сбивая своих противников с толку. Одинокий гремучник автоматически получает +1 за объединение сил, как если бы их было двое.
- **Перемещение под землёй:** 15 клеток.
- **Стремительность:** гремучники-детёныши перетягивают карты действия достоинством младше шестёрки.
- **Размер –1:** длина личинок гремучников составляет три фута.

Грязеглот

Эти крупные, похожие на пиявок существа живут близ илистых берегов в стоячих водоёмах вроде болот, прудов и топей. Некоторые особи вычищают в толще берега отдельное пространство, где хранят свою добычу на чёрный день. Охотящиеся грязеглоты лежат на мели мутных вод, захватывая свою добычу, когда та проходит мимо.

Их укус не так уж страшен, но если грязеглот присосётся, он просто так не отцепится. Прицепившиеся грязеглоты вводят в тело добычи яд, лишающий её возможности двигаться и позволяющий без труда утащить её под воду.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (ж), характер d4, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d10.

Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Водный:** шаг 6.
- **Укус:** сила+d4.
- **Захват:** если грязеглот успешно совершит захват, он автоматически наносит урон от укуса каждый раунд, начиная с раунда захвата.
- **Паралич:** если укус грязеглота нанесёт ранение, то жертва должна пройти проверку выносливости или оказаться парализованной на 2d4 минуты.
- **Размер +1:** грязеглот немного превосходит человека размером и массой.

Демон

На Таинственном Западе не продохнуть от проповедников, запугивающих свою робкую паству адскими муками и вечным проклятьем. Жнецы ни за что не позволят такому сочному источнику страха пройти стороной, иногда вознаграждая сатанинскую секту (или истязая богобоязненных христиан) сотворением твари прямиком из кошмаров самого фанатичного проповедника.

Облик демонов во многом зависит от представлений призывающего культа или напуганной паствы, поэтому они разительно отличаются между собой внешностью, размерами и силой. Большая их часть соответствует традиционным описаниям исчадий Ада. Кроме того, многие демоны составляют контракты и принимают «сделки с Дьяволом», которые им могут предложить колдуны, но вся предоставляемая ими сила исходит напрямую от Жнецов. Демон — не кто иной, как посредник из Ада.

Чернокнижники, намеревающиеся призвать демона, проводят череду сложных ритуалов, обычно включающих в себя жертвоприношение человека или животного. Чем чудовищнее ритуал, тем сильнее и могущественнее демон, приходящий в мир. Исчадие Ада, тем не менее, ничем не обязано призвавшим его глупцам, что бы те там ни думали. Когда в существовании культа отпадает нужда, демон избавляется от них самым зловещим и жестоким образом, который может придумать.

В тех редких ситуациях, когда демоны вынуждены вступать в прямой физический конфликт, они пользуются своей невосприимчивостью к большинству атак и раздирают врагов в клочья клыками и когтями.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d12+1, выносливость d10

Навыки: драка d10, запугивание d12, знание (оккультизм) d12, внимание d6, маскировка d8, насмешка d8

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 10 (1)

Особенности:

- **Броня +1:** демоны покрыты плотными, иногда чешуйчатыми шкурами.
- **Зубы/когти:** сила+d8
- **Ужас (–4):** каждый, кто встречается с демоном, должен осуществить проверку храбрости со штрафом –4.
- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.
- **Невосприимчивость (огонь и жар):** демоны невосприимчивы к атакам с аспектами огня и жара, а также не получают уровней усталости в соответствующих условиях.

- **Невосприимчивость (обычное оружие):** демоны не получают урона от немагического оружия. Магические атаки наносят урон как обычно.
- **Размер +2:** рост демонов достигает десяти футов.
- **Слабость (религиозная символика):** в присутствии религиозного символа демоны должны пройти проверку характера, оказываясь в шоке в случае провала.
- **Слабость (святая вода):** демон, окроплённый святой водой, оказывается в шоке.

Джекалоп

Джекалопы — предвестники неприятностей. Они следуют за группой, выжидая, когда их настигнет неудача, и питаются теми, кто не выживает.

Этих маленьких зверушек чертовски трудно прикончить. Интуиция предупреждает джекалопов о неприятностях, а если она их подводит, то выручает скорость.

Лучший способ избавиться от этих прилипчивых тварей — прирезать или перейти бегущую воду. Джекалопы не умеют плавать, поэтому если они не смогут найти мост или какой-нибудь другой способ перебраться на другую сторону, то просто ускачут куда подальше — искать добычу полегче.

С другой стороны, лапа джекалопа — отличный амулет на удачу. Имеющий его при себе получает черту ***везение+***. Амулет разрушается примерно за месяц, после этого он становится бесполезным.

Характеристика: ловкость d8, смекалка d10 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d8, маскировка d10, провокация d10.
Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 3.
Особенности:

- **Рога:** сила+d4.
- **Неудача:** группе, которую преследует джекалоп, ужасно не везёт. Они не могут тратить фишки, пока зверёк не потеряет интерес (обычно после смерти героев), или пока его не прикончат.
- **Шестое чувство:** джекалоп чувствует опасность, из-за чего по нему очень сложно попасть. На атаки по джекалопу (но не на атаки, бьющие по площади) налагается штраф –4.
- **Размер –2:** джекалопы — очень маленькие существа, поэтому их стойкость меньше на 2.
- **Мелкий:** противники получают штраф –2 при попытке поразить джекалопа.
- **Трофей:** трофей джекалопа — удача. Если меченый поглотит его сущность, он получит черту везение. Этот трофей можно присвоить только один раз.

Дракон Лабиринта

Когда Калифорния обрушилась в океан, из ниоткуда появилось множество странных существ. Одно из крупнейших — дракон Лабиринта. Эти огромные твари атакуют корабли, перевозящие руду, а также старателей, разрабатывающих стены каньонов Лабиринта.

В отличие от большинства чудовищ, о существовании драконов прекрасно знают жители Запада и признают их обычными животными. Большинство просто считает, что они откуда-то вылезли после Великого землетрясения. Китайские военачальники начали называть их драконами, и имя привязалось.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d4, сила d12+4, выносливость d12+2.
Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d8, маскировка d8.
Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 20.
Особенности:

- **Водный:** шаг 10.
- **Зубы:** сила+d12.
- **Гигантский:** тяжёлая броня. Атакующие дракона получают +4 к проверкам. Атаки дракона Лабиринта считаются тяжёлым оружием, и он прибавляет размер к проверкам силы.
- **Размер +11:** длина этих огромных змей достигает пятидесяти ярдов!
- **Бездонная глотка:** получив подъём при атаке, дракон проглатывает добычу размером с человека или меньше целиком. Каждый раунд жертва получает 2d6 урона от сдавливающей утробы и едкого желудочного сока. Единственный способ выбраться — убить чудовище. С другой стороны, герой может атаковать дракона изнутри, где мягкие внутренности существа не защищены тяжёлой бронёй его чешуи!
- **Трофей:** драконы Лабиринта — свирепые твари, добавляющие +1 к стойкости меченого, который поглотил их сущность.

Каркажу

Каркажу — это грозное создание, внешне напоминающее росомаху трёх футов в холке. Его пасть усеяна двумя рядами треугольных, зазубренных зубов, а лапы увенчаны трёхдюймовыми когтями, способными оставить царапины на камне. Мех существа имеет тёмно-коричневый оттенок, становясь немного светлее на морде, а в его больших глазах пугающе человеческим блеском сверкают странной формы зрачки.

Эти звери свирепы как черти и постоянно хотят жрать. Они питаются любыми сортами мяса и могут вырезать небольшое стадо скотины, пасущееся слишком близко к их логову. Каркажу целенаправленно разоряют и приводят в негодность охотничьи силки и капканы (иногда настигая и расставивших их охотников) и быстро вынуждают животных в непосредственной близости от норы каркажу покинуть свой ареал обитания и убраться подальше.

Дабы беречь силы, каркажу прячутся под скалистыми выступами или упавшими брёвнами вдоль охотничьих троп и мест водопоя. Они выпрыгивают на добычу вихрем клыков и когтей, быстро расправляясь с любым животным вплоть до взрослых медведей.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d10, выносливость d12.

Навыки: лазанье d10, драка d12+2, запугивание d10, внимание d8, маскировка d12, выслеживание d8.

Шаг: 10; **защита:** 9; **стойкость:** 10 (1).

Особенности:

- **Броня +1:** тело каркажу покрыто плотным слоем густого меха.
- **Зубы:** сила+d8.
- **Когти:** сила+d6, ББ 1.
- **Крепкое тело:** +2 к стойкости.
- **Внезапный:** неожиданное нападение каркажу позволяет ему осуществить проверку запугивания в начале битвы в качестве свободного действия.
- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.
- **Крепкий:** не получает ранения при повторном введении в шок.
- **Боевая ярость+:** каркажу могут осуществить без каких-либо штрафов две атаки в раунд с помощью навыка драки.
- **Стремительность:** каркажу перетягивают все карты действия достоинством младше шестёрки.
- **Размер –1:** размером каркажу примерно с крупную собаку.

Кладбищенский волк

Кладбищенские волки получили своё название за привычку выкапывать и пожирать человеческие трупы. Эти звери лишены меха вокруг морды и обладают длинными, прочными когтями, идеально приспособленными для копания. Картину дополняют острые собачьи клыки и почти человеческая хитрость.

Небольшие стаи кладбищенских волков появляются в окрестностях наспех вырытых могил. Иными словами, теперь их можно встретить практически везде. Они общаются между собой клокочущим, похожим на хохот, лаем, от которого по спине человека бегут мурашки. По бокам и вдоль спины этих тварей растёт чёрный мех, а размерами эти зверюги превосходят койотов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: лазанье d6, драка d8, внимание d10, маскировка d8, выслеживание d12.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Зубы/Когти:** сила+d4.
- **Быстроногий:** d10 вместо d6 во время бега.
- **Боевая ярость+:** может без штрафов осуществлять две атаки в раунд с помощью навыка драки.
- **Сумеречное зрение:** кладбищенские волки не получают штрафов за сумрак.
- **Вцепиться в горло:** в случае подъёма при проверке драки кладбищенский волк поражает наименее защищённую часть тела врага.
- **Размер –1:** размерами кладбищенские волки не уступают крупным псам.

Костяной демон

«Сердцем» (если можно так выразиться) этой громадной твари служит чёрный как ночь человеческий череп. Когда маниту удаётся найти череп, в котором сохранилось хотя бы немного мозгов, они скрепляют его с близлежащими костями и хрящами, создавая чудовищного костяного демона.

Эти твари сильно различаются внешне благодаря умению присоединять к своей массе новые кости: у них может быть до шести ног и до четырёх рук, при условии, что поблизости достаточно

костей. Логово любого костяного демона всегда по колено завалено запасными частями, которые позволяют ему использовать свои возможности в полной мере. Он всячески старается защитить свой чёрный череп, который обычно прячется в его туловище за плотно сложенной массой костей.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d12, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d12, внимание d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 11.

Особенности:

- **Укус/Когти:** Сила+d4
- **Костяной взрыв:** демон может заставить себя взорваться, осыпая окрестности осколками костей, точно шрапнелью. Это наносит 2d6 урона всем в пределах среднего шаблона с центром на костяном демоне. После взрыва демону потребуется целый раунд на то, чтобы собраться вновь. Всё это время он не может предпринимать никаких действий, а его череп теряет преимущество от большого размера.
- **Ужас (–1):** каждый, кто сталкивается с костяным демоном, должен пройти проверку храбрости со штрафом –1.
- **Быстроногий:** костяной демон использует d10 при беге.
- **Бесстрашный:** костяной демон не поддаётся страху и запугиванию.
- **Широкий охват:** атаки костяного демона поражают всех противников в досягаемости без штрафов.
- **Неуязвимость:** костяного демона можно пристрелить, взорвать или уничтожить каким-то иным способом, но при наличии запаса костей он восстановится через 1d4 раундов. Единственный способ убить костяного демона — уничтожить его чёрный череп (см. слабость).
- **Размер +3:** демон примерно 8 футов высотой.
- **Нежить:** +2 стойкость. +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак.
- **Слабость (чёрный череп):** одно единственное ранение в череп (стойкость 8) уничтожает костяного демона. Прицельные атаки в череп считаются прицельными атаками в голову, но наносят обычный урон (то есть без дополнительных +4 к урону).

Кровавая тварь

Священникам Культа Заблудших Ангелов иногда даруются заколдованные фрагменты костей, вынутых из их жертв. Гримм наделяет их чудовищной способностью призывать на помощь кровожадных зомби с разлагающимися внутренностями, которые внешним видом напоминают Гримма во время его перерождения. Эти скелеты с мясом на костях зовутся кровавыми тварями.

Для призыва этого отвратительного прислужника служителю культа достаточно просто бросить фрагмент кости на землю. Эти твари беспрекословно выполняют все приказания вызвавшего их, но только если он принадлежит к каннибалистическому культу Гримма. Любой другой будет тут же атакован.

Кровавые твари не говорят, но иногда издают звуки, походящие на хлюпающий смех. Обычно это происходит в предвкушении пиршества из человеческой плоти.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d10, запугивание d8, внимание d8, маскировка d10, провокация d8, выслеживание d8.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Когти/зубы:** сила+d6.
- **Ужас:** увидевший кровавую тварь должен осуществить проверку храбрости со штрафом –1.
- **Бесстрашный:** кровавые твари не поддаются страху и запугиванию.
- **Боевая ярость+:** кровавые твари могут осуществлять две атаки в раунд без штрафов.
- **Нежить:** +2 к стойкости. +2 при попытке выйти из шока. Не получают дополнительного урона от прицельных атак.

Кроволока

Родственное перекати-боли, это шипастое, похожее на лозу чудовище неотличимо от обычной колючей проволоки. Обычно оно скрывается среди проволочных ограждений. Когда жертва приближается, кроволока внезапно кидается на неё, обвивает и высасывает кровь через свои колючие побеги. После трапезы чудовище, в насытившемся состоянии напоминающее сочный алый побег молочая, медленно отползает обратно к ограждению, в засаду.

Кроволока является причиной многих пограничных конфликтов. Когда бандиты, нанимаемые соперничающими крупными скотоводами, обнаруживают кого-то из своих убитым, у них есть все основания подозревать в этом соперничающую сторону. Раны, нанесённые кроволокой, походят на таковые от винтовок малого калибра.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (ж), характер d4, сила d4, выносливость d4.
Навыки: лазанье d4, драка d6, храбрость d6, внимание d4, маскировка d12+2.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 2.

Особенности:

- **Высасывание крови:** в случае успешной проверки драки кроволока наносит 2d4 урона, высасывая кровь жертвы своими побегами.
- **Ужас:** внезапная атака кроволоки вынуждает жертву сделать проверку храбрости.
- **Размер –2:** кроволоки — весьма длинные твари (от шести до восьми футов), но при этом тонкие, как хлысты.
- **Тонкий, как хлыст:** в кроволоку сложно попасть из-за её необычных размеров — все проверки атаки, направленных против неё, производятся со штрафом –4.

Летучий дьявол

Эти твари в больших количествах обитают в Гиблых землях на Территории Дакота. Сиу называют их «киньян тивикакте» или «летающими убийцами».

Летучие дьяволы — хищники, ведущие ночной образ жизни и охотящиеся стаями. Они атакуют, вылетая из тьмы и хватая добычу своими когтистыми лапами. Если чудовищу удаётся поднять жертву в воздух, оно взмывает в небеса, после чего роняет бедолагу на скалы. Затем твари снижаются, чтобы пожрать плоть жертвы, независимо от того, мертва она или только потеряла сознание.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8 (ж), характер d8, сила d12+1, выносливость d8.
Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d8, маскировка d12+2.
Шаг: 4; **защита:** 7; **стойкость:** 6.
Особенности:

- **Когти:** сила+d4.
- **Гибель с небес:** летучий дьявол, получивший подъём при атаке, наносит повреждения как обычно. Кроме того, тварь хватает жертву когтями и взмывает в воздух, поднимаясь вертикально на ещё не пройденный остаток шага полёта. На следующий раунд чудище выпускает жертву, роняя её оземь (см. правила урона при падении в книге пра-

вил «Дневник авантюриста»). Ещё не ходившие или отсрочившие действие персонажи могут попытаться уцепиться за лапы дьявола встречной проверкой силы. Успех означает, что добыче удаётся удержаться. Подъём же — что персонаж сумел заставить дьявола снизиться достаточно, чтобы спрыгнуть без какого-либо урона.

- **Полёт:** шаг 16.
- **Стремительность:** перетягивает карты действия достоинством младше шестёрки.
- **Слабость (неподвижность):** летучие дьяволы ориентируются с помощью эхолокации. Они вычитают 4 из проверок атаки, если их добыча неподвижна (то есть жертва застыла после того, как её заметили). Попытки сохранять неподвижность, когда на тебя пикирует чудовищный нетопырь, требуют проверки храбрости со штрафом –2. Провал означает, что цель дрогнула или отшатнулась, позволив дьяволу её заметить.

Лос Диаблос

Лос Диаблос преследуют людей уже много тысяч лет. У других народов они известны под именем минотавров или адских быков. На Диком Западе Лос Диаблос приняли форму чудовищно видоизменившихся техасских лонгхорнов. Они истинные провозвестники рока, ибо они служат непосредственно самим таинственным Жнецам.

Лос Диаблос преследуют тех, кто вставляет Жнецам палки в колёса. Тем не менее, даже эти могучие создания подчиняются законам судьбы, так что им дозволено посещать землю только в определённых случаях. Для того, чтобы Лос Диаблос нанесли визит группе персонажей, нарушившей какой-либо из планов, милых сердцу Жнецов, необходимо, чтобы все члены этой группы находились как минимум в ранге ***героев***. Одиночек Лос Диаблос обычно не трогают — даже Жнецы не будут стрелять из пушки по воробьям.

В первую ночь охоты, когда группа только заслышит рёв адских быков, все её члены должны сделать проверк у ***храбрости***. В случае провала персонаж теряет свою лучшую фишку. Что ещё хуже, после того, как Лос Диаблос возьмут след группы, уже никто не может вытянуть новую фишку.

В следующую ночь рёв адских быков раздаётся ближе, и все персонажи должны пройти проверку ***храбрости*** со штрафом –2 или потерять фишку. На третью ночь штраф вырастает до –4 и до –6 на четвёртую.

На пятую ночь Лос Диаблос наконец добираются до своей добычи, сокрушая любую преграду на своём пути. От них не укрыться в здании, они с одинаковой лёгкостью разносят окна, стены и двери. Дьявольских быков столько же, сколько в группе персонажей с рангом герой, и каждый нападает на того, кто предназначен ему Судьбой.

Быки могут нанести урон только персонажам с рангом ***герой*** или выше, и, в свою очередь, только такие персонажи могут нанести урон им. Сражение заканчивается смертью — либо Диабло, либо его жертвы. Те, кто пал в бою с Лос Диаблос, навсегда присоединяются к адским быкам; их души попадают в Земли Охоты, где превращаются в Диаблос.

Дьявольский табун: персонажи по рангу ниже героя, находящиеся рядом с группой, так же не могут считать себя в безопасности. За Лос Диаблос, сея вокруг ужас и панику, несётся призрачный Дьявольский табун. В табуне находятся души тех, кто пал его жертвами.

Призрачный табун не может причинить вред персонажам в ранге герой и выше, но все остальные, кому не повезло оказаться в радиусе ста ярдов, рискуют сгинуть под копытами дьявольских отродий. Все случайные свидетели каждый раунд должны делать проверку характера. В случае провала они получают уровень усталости, что в конце концов может привести к смерти.

Погибшие будут вынуждены присоединиться к сонму проклятых душ.

Ничто на свете не может повредить Дьявольскому табуну. Только после того, как все Лос Диаблос или их добыча окажутся мертвы, призраки рассеются.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12+4, выносливость d12+2.
Навыки: драка d12, запугивание d12, внимание d8, плавание d8.
Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 20 (8).
Особенности:

- **Броня +8:** Диаблос покрыты чешуйчатой бронированной шкурой.
- **Быстроногий:** у Лос Диаблос бег d10.
- **Страх (–1):** Диаблос вселяют ужас, и каждый, кто их увидит, вынужден пройти проверку храбрости со штрафом –1.
- **Бесстрашный:** на Диаблос не действуют страх и запугивание.
- **Удар рогами:** подъем при проверке драки позволяет Лос Диаблос подбросить жертву в воздух, нанося ей дополнительные d8 урона.
- **Рога:** сила +d12.
- **Устойчивый (ко всему):** на Диаблос действуют только атаки их непосредственной цели. Другие персонажи ранга ***герой*** могут ввести Диаблос в шок, но не более того.
- **Боевая ярость +:** Диаблос могут атаковать дважды за раунд без штрафа.
- **Стальные нервы:** Диаблос не обращают внимания на 1 пункт штрафа при ранении.
- **Размер +3:** Диаблос — огромные, мощные быки.
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность Диаблос, приобретает 2 пункта природной брони.

Лоскутный человек

Сразу видно, что эти отвратительные создания — творения безумной науки. Их тела покрыты шрамами и грубыми стёжками, а конечности нередко торчат под странными углами. Некоторым даже приживлены органы животных! Лоскутные люди редко подвержены разложению или другим признакам посмертной жизни, характерным для ходячих мертвецов.

Все эти твари подчиняются воле своих творцов, в бою исполняя приказы, которые им дали создавшие их учёные. Те, в искусственном сознании которых загорелась искорка самостоятельной мысли, обычно становятся кровавыми убийцами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d8.
Навыки: лазанье d6, драка d8, внимание d6, стрельба d6, плаванье d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.
Особенности:

- **Бдительность:** благодаря приживлению органов животных вроде кошачьих глаз, некоторые лоскутные люди получают +2 к проверкам внимания.
- **Зубы:** сила+d4. Некоторые лоскутные люди обладают когтями, рогами, длинными клыками или другими частями тела, которые позволяют им наносить сила+d6 или сила+d8 урона.
- **Ужас (–1):** один вид гротескного тела лоскутного человека вынуждает очевидцев совершить проверку храбрости со штрафом –1.
- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.
- **Крепкий:** не получает ранения при повторном введении в шок.
- **Неуязвимость:** лоскутного человека можно ввести в шок, но упокоит тварь только ранение в голову (см. слабость).
- **Лоскуты:** эти чудовища состоят из кусков разных тел, каждый из которых может функционировать независимо от других. Если лоскутный человек должен перейти в состояние при смерти, вместо этого соверши проверку по Таблице увечий и примени соответствующий результат. Если герой прицельно атакует конечность лоскутного человека, проверка не нужна: эта конечность просто перестаёт функционировать.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам.
- **Слабость (голова):** прицельные атаки в голову лоскутного человека наносят урон как обычно. Если чудовище получит одно ранение в голову, оно повержено. Другие органы и конечности не могут должным образом функционировать без управляющего ими интеллекта. Они просто трепыхаются, точно выброшенная на берег рыбина.

Лютый волк

Глаза лютых волков налиты алым. Эти твари постоянно истекают красной слюной, которая оставляет на их шкурах пятна запёкшейся крови. Их свирепый вид подчёркивается зловонием, исходящим от слежавшихся клоков шерсти. Один вид лютого волка повергает в бегство обычных животных, и людям, в общем-то, тоже лучше не попадаться на пути этих монстров.

Эти существа, иногда называемые кровавыми волками или волками-баньши, рождаются, когда стая обычных волков пожирает падаль сверхъестественного существа. Нечестивая плоть превращает хищников в прислужников Жнецов, заражая их колдовской формой бешенства, известной как «дурная кровь».

Вопреки своей внешности, лютые волки ведут себя практически как обычные волки, стаями охотясь на одиноких путешественников и другую доступную добычу.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (ж), характер d8, сила d8, выносливость d10.
Навыки: драка d8, храбрость d8, запугивание d10, внимание d6.
Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d6.
- **Быстроногий:** d10 вместо d6 во время бега.
- **Вцепиться в горло:** лютые волки инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые участки тела своих противников. В случае подъёма при атаке волк поражает наименее защищённую часть тела врага.
- **Вой:** потратив раунд, лютый волк может осуществить поединок воли с помощью навыка запугивания с любым героем в пределах слышимости.
- **Инфекция:** получившие ранение от зубов лютого волка рискуют подхватить заразу. Для того, чтобы избежать болезни, укушенные должны успешно пройти проверку выносливости. Животные, заражённые болезнью, получают постоянно активную черту берсерк. На людей болезнь действует иначе — они получают изъяны кровожадный, дурной характер и дурная привычка (крупный, каннибализм). От инфекции можно избавиться, выкупив изъян дурная привычка (см. описание изъяна).

Меняющий кожу

Меняющие кожу названы так не из-за того, что сбрасывают шкуру подобно змеям, — эти чудища свежуют своих жертв и надевают их кожу на себя. С помощью длинных, убирающихся, как у кошки, когтей они могут освежевать человека менее чем за пять минут. Во время этого процесса меняющие кожу облизывают мозг жертвы своим шершавым языком, тем самым получая часть воспоминаний покойного. Тем не менее, внимательный герой может заметить странности в поведении подменённого человека.

Меняющие кожу могут контролировать строение и форму скелета, поэтому способны подражать любому человеку независимо от пола и возраста. Без маскировки эти чудища напоминают освежёванный труп: голые мышцы, сосуды, жилы и кости открыты на всеобщее обозрение.

Барон Симон Лакруа, владелец железной дороги Байу Вермилион, заключил с несколькими меняющими кожу некое подобие союза, поручая им всевозможные операции от шпионажа до террора.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d10, внимание d8, убеждение d10, маскировка d12.

Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Когти:** сила+d6.
- **Маска:** для того, чтобы заподозрить замаскированного меняющего кожу в неладном, персонаж должен успешно пройти проверку внимания со штрафом –4. Если герой хорошо знал жертву чудовища, штраф может понизиться до –2 или даже до 0 (по решению Маршала).
- **Ужас –1:** вид «голого» меняющего кожу вынуждает очевидцев пройти проверку храбрости со штрафом –1.
- **Дикая карта:** если персонаж, которого воплощает меняющий кожу, был дикой картой, то сам монстр тоже становится дикой картой.

Механический тарантул

Высота механических тарантулов составляет около трёх футов, а внешне эти создания напоминают гигантских стальных пауков. Из их массивного, бронированного тела исходят восемь начинённых шарнирами и шестернями лап, каждая в ярд длиной, а под крепким стальным панцирем таятся поршни и агрегаты, дающие существу «жизнь». В голове тарантула находятся несколько острых полых трубок, которые машина использует как «жвалы».

Тарантулы — ещё одно изобретение Хельстромма, направленное на увеличение боевой мощи отрядов его железнодорожных воинов. Как и в случае с автоматонами, сторонним инженерам не удаётся воссоздать эти механизмы, и по тем же причинам. Механические тарантулы, правда, не достойны человеческого мозга — ими движет оживлённый мозг животного.

Грозные противники, в бою эти стальные пауки используют сильную кислоту, которую впрыскивают в тела врагов через жвалы или распыляют едкими плевками. В случае, если тарантул оказывается повержен, кислота используется, чтобы уничтожить его останки и скрыть тайну создания существа. Металлическое покрытие делает их устойчивыми к огнестрельному оружию. Подобно автоматонам, эти машины не знают страха и сражаются, не ведая жалости.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d8, внимание d6. стрельба d8, маскировка d8, выслеживание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6 (2).

Снаряжение: распылитель кислоты (1/2/4, 2d6, скорострельность 2, ББ 5).

Особенности:

- **Кислотный укус:** сила+d12.
- **Броня +2:** механические тарантулы покрыты стальным панцирем.
- **Самоуничтожение:** если механический тарантул получает ранение, он выпускает кислоту в свою черепную коробку, растворяя мозг. Каждый, кто стоит рядом с машиной, должен успешно пройти проверку ловкости или получить 2d6 урона.
- **Механизм:** +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам.
- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.
- **Размер -1:** размерами механические тарантулы подобны крупным псам.
- **Хождение по стенам:** тарантул может передвигаться по вертикальным поверхностям с шагом 8, а также по потолку с шагом 4.
- **Слабость (голова):** атаки, направленные в голову тарантула, игнорируют броню.

Мозговой червь

Мозговой червь — это шестидюймовый многоногий чудовищный паразит, напоминающий огромную сколопендру тёмного цвета. Во время атаки он вгрызается в шею жертвы с целью прикрепиться к её позвоночнику.

Как только захват произошёл, мозговой червь начинает посылать в разум жертвы ужасающие видения, питая себя её страхом. Эта тварь не особо разумна: хозяину паразита доступны только односложные слова.

В дальнейшем, когда мозговой червь получает полный контроль над жертвой, она претерпевает некоторые физические изменения. Во-первых, глаза носителя становятся полностью чёрными, являя сверхъестественное зло поселившегося в нём чудовища. Во-вторых, из-за того, что мозговой червь присосался к нервной системе жертвы, он уменьшает её чувствительность к боли. И наконец, ввиду того, что у паразита другие вкусовые пристрастия, жертва становится не особо разборчива в еде. Насекомые, черви, падаль и человеческая плоть — всё это с удовольствием поглощается.

Мозговые черви всегда нападают, когда их потенциальная жертва спит. Эти твари предпочитают выбирать жертв, ведущих уединённое существование, — в таком случае они могут не опасаться обнаружения. Поговаривают, правда, что порой целые поселения становились добычей этих коварных тварей.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d12, сила d4, выносливость d4.

Навыки: драка d6, знания (место жительства) d4, внимание d8, маскировка d6, выслеживание d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 2.

Особенности:

- **Бесстрашный:** мозговые черви не поддаются страху и запугиванию.
- **Паразит:** при атаке мозговой червь пытается вгрызться в шею жертвы. Атака автоматически успешна, если жертва спит. В противном случае для успешного проникновения чудовищу необходимо пройти проверку драки с подъёмом. После этого жертва должна каждый день успешно проходить встречную проверку характера, чтобы со-

хранить контроль над своим телом. Провал означает, что мозговой червь получает полный контроль над своей добычей. В этом случае чудовище начинает использовать свои значения смекалки и характера, но в остальном пользуется параметрами жертвы. Контролируемое мозговым червём существо не может оказаться в шоке, хотя ранения наносятся как обычно. Если червь захватывает дикую карту, он теряет преимущество дикого кубика, но сохраняет возможность диких карт пережить три ранения.

- **Размер –2:** мозговые черви — это небольшие существа.
- **Мелкий:** на атаки против мозгового червя налагается штраф –2.
- **Дикая карта:** если захваченный им носитель — дикая карта, — мозговой червь получает статус дикой карты, но не получает дикого кубика.
- **Слабость (спирт, огонь):** мозгового червя можно извлечь, смочив его нору в плоти жертвы алкогольным напитком с содержанием спирта не менее 50% или ослабить его хватку, прижигая её открытым огнём. В обоих случаях мозговой червь должен проходить проверку характера (–4) каждый ход, в случае провала покидая тело жертвы. Спасающийся бегством червь причиняет носителю 1d4 урона за каждую неделю (полную или неполную), что он находился в контакте с позвоночником. Если урон приводит жертву в состояние при смерти, то она

не делает проверки по таблице увечий, а получает травму головы: смекалка снижается на одну ступень (минимум d4).

Морская тень

Морские тени выглядят как покрытые чешуёй земноводные гуманоиды. Они используют предметы, снятые с тел их жертв, поэтому выглядят как зловещие пародии на убитых ими людей. Обычно эти чудовища прячутся за пеленой мистической тьмы, со стороны походя на ожившие тени.

Говорят, что морские тени обитают в глубинах океана многие века и существовали ещё до Судного дня. Некоторые криптозоологи выдвигают гипотезы о том, что эти создания послужили прообразом для мифов о сиренах, морских девах и им подобных загадочных существах.

Независимо от происхождения этих таинственных созданий, за последние шестнадцать лет их всё чаще замечают близ крупных водоёмов, особенно — Великого лабиринта.

Они весьма агрессивны и кланами охотятся на жителей маленьких изолированных деревушек, одиноких путешественников и даже команды крупных кораблей. Их налёты предоставляют им не только наживу, но и пищу — морские тени пожирают плоть своих жертв.

Кланы этих тварей разбивают свои лагеря близ поселений, которые они разорили. В крупных городах таятся их шпионы, поэтому, если кому-то придёт в голову разведать обстановку в заброшенных деревнях, глупец, скорее всего, падёт жертвой подготовившихся морских теней.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: лазанье d6, драка d6, храбрость d6, запугивание d6, внимание d6, маскировка d8, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Водный:** шаг 10.
- **Когти:** сила+d6.
- **Ужас:** каждый, встретивший морскую тень, должен осуществить проверку храбрости.
- **Тень:** от рассвета и до заката морские тени окружены плотной пеленой кромешной мглы. Они получают +2 к проверкам маскировки, и на все атаки против них налагается штраф –2.

Морской дьявол

Морские дьяволы — пятнадцатифутовые скаты манта, хвосты которых покрыты костяными шипами. У них чёрная как смоль кожа, мелкие тёмные глаза и расположенная на брюхе пасть, полная острых зубов. Прямо над их глазами находятся два маленьких шишковатых нароста, похожих на рога.

Огромная скорость морских дьяволов позволяет им ненадолго выталкивать себя в воздух и лететь в десяти футах над её поверхностью. Обычно они используют эту способность для того, чтобы сметать с палуб замешкавшихся моряков, которых потом сжирают под водой. Эти чудовища обитают только в солёной воде, собираясь в косяки по десять или больше. Морские дьяволы — виновники появления большинства «кораблей-призраков», которые иногда встречаются в Лабиринте.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d10, выносливость d6.

Навыки: драка d8, храбрость d6, внимание d6, маскировка d10.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Водный:** шаг 12.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Быстроногий:** d10 вместо d6 при беге.
- **Планирование:** если в предыдущем раунде морские дьяволы «бежали» в воде, то на следующий раунд они могут летать. Они достигают высоты в 4 клетки и летят до 12 клеток в длину. В любой момент планирования они могут совершить атаку.
- **Захват:** морской дьявол может попытаться совершить захват, окутав жертву своими крыльями. В случае успеха он атакует зубами каждый раунд, пока цель не вырвется.

Персонажи, утянутые в воду, должны проходить проверку выносливости каждый раунд и начинать тонуть в случае провала (см. правила «Вода» в книге правил «Дневника Авантюриста»).

- **Размер +2:** морские дьяволы — пятнадцатифутовые скаты.
- **Шипастый хвост:** сила+d4, может атаковать только противников позади себя.

Нарывник

Нарывников легко можно спутать со степными клещами, но эти твари куда коварнее. Чудовища начинают свои мерзкие жизни, вылупляясь из отложенных в человеческое тело яиц. Жёсткое, покрытое хитиновым панцирем тело существа размерами поначалу не достигает и куриного яйца, но быстро растёт, высасывая из тела жертвы питательные вещества с помощью хоботков. Спустя месяц пребывания в теле хозяина, нарывник полностью сжирает его внутренние органы, а его отростки достигают достаточной длины, чтобы прорасти в руки и ноги жертвы. Это позволяет ему управлять ими, точно ниточки кукловода.

Паразит оставляет жертве малую толику сознания для того, чтобы та понимала своё, мягко говоря, незавидное положение. Нарывник быстро приспосабливается к подражанию своей жертве, но на деле он не более чем чрезмерно разумный (и отвратительный) попугай. Эта тварь плохо адаптируется в новых для неё ситуациях, но обладает кровожадным, животным коварством.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: лазанье d6, драка d8, храбрость d8, внимание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5 (1).

Особенности:

- **Броня +1:** прочный панцирь.
- **Когти:** сила+d4.
- **Страх:** нарывник вынуждает всех, кто его увидит, осуществлять проверку храбрости.
- **Живая кукла:** нарывник откладывает свои яйца в глотку спящих или опутанных паутиной жертв, которые должны каждый день проходить проверку выносливости, чтобы не быть поглощёнными засевшим изнутри растущим детёнышем. До тех пор, пока жертва продолжает успешно проходить эти проверки, паразита можно извлечь хирургическим путём. Для этого требуется успешная проверка лечения со штрафом –4, которая спасёт жертве жизнь, но серьёзно навредит её внутренностям (выносливость жертвы понижается на одну ступень). Получив контроль, нарывник может управлять телом, точно марионеткой. Несмотря на то, что жертва ещё жива, ей уже не пережить удаление нарывника. Чудовище может подражать своему хозяину, а потому использовать любой его навык или черту за исключением сверхъестественных. Если хозяин нарывника переходит в состояние при смерти, то чудовищная тварь вырывается из его тела в потоке крови и убегает в ночь.
- **Размножение:** если нарывнику удастся пленить врага своей паутиной, он может потратить три раунда, чтобы отложить в тело бедолаги яйцо. Если жертве удастся покинуть паутину раньше, чем процесс будет доведён до конца, нарывник возвращается в тело своего хозяина.
- **Размер –1:** взрослый нарывник достигает размеров крупной собаки.
- **Паутина:** эта тварь может выделять паутину через ротовую полость своего хозяина, за два раунда опутывая ничего не подозревающую (обычно спящую) цель. Чтобы высвободиться из сетей, жертва должна успешно пройти проверку силы. Другой персонаж может потратить раунд, чтобы удалить паутину без проверки.
- **Дикая карта:** выросшие в теле дикой карты нарывники также становятся дикими картами.

Несущий оспу

Если особенно воинственный и озлобленный краснокожий воин или шаман умирает от оспы или другой болезни, привезённой белым человеком, Жнецы иногда обращают на него внимание и возвращают к жизни в обличье чудовища.

Несущий оспу выглядит как индеец, кожа которого покрыта гнойниками и язвами, сочащимися мерзкой жёлтой слизью. Там, где нарывы лопаются, его плоть свисает отвратительными лоскутами. Его глаза подёрнуты бельмами, а тело постоянно дёргается в судорогах. В уголках его рта собирается пена, а дыхание наполняет воздух каплями мокроты.

Несущие оспу — одиночки, прибегающие к хитрости и коварству, скрытно распространяя заразу среди тех, кто, по их мнению, виноват в их незавидной кончине. Больше всего они ненавидят поселения бледнолицых, но некоторые прыгают с обрывов или в бурные реки, отказываясь нападать на своих соплеменников (что, впрочем, случается весьма редко). Горе тому краснокожему, который посчитает, что находится в безопасности только из-за своей расы.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: лазанье d6, драка d8, внимание d6, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Снаряжение: Лук (12/24/48, 2d6), Нож (сила+d4).

Особенности:

- **Ужас (–2):** каждый, кто увидит изувеченную плоть несущего оспу, должен совершить проверку храбрости со штрафом –2.
- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.
- **Оспа:** персонажи, заразившиеся оспой, должны каждую неделю проходить проверку выносливости, в случае провала получая уровень усталости из-за болезни. Каждый раз, когда больной близко контактирует с другим человеком (обычно через прикосновение), тот должен успешно пройти проверку выносливости, чтобы не подхватить болезнь. На эту проверку налагается штраф, равный количеству полученных из-за оспы уровней усталости разносчика. Если заболевший оспой успешно проходит проверки выносливости три недели подряд, он выздоровеет и избавится от болезни. Если болезнь доведёт персонажа до состояния при смерти, следующая проваленная проверка повлечёт за собой смерть. Поскольку эта болезнь является магической по происхождению, меченые могут заразиться напрямую от чудовища, но не подхватят хворь от вторичных носителей. Несущие оспу распространяют заразу тремя разными путями (см. далее).
- **Гнойные брызги:** если герой при атаке получит критический провал, несколько нарывов на теле чудища лопаются, обдавая всех вокруг заразным гноем. Смежные с ним персонажи должны пройти проверку выносливости со штрафом –2 или подхватить оспу (см. выше).

- **Осквернённое оружие:** мерзкая тварь покрывает наконечники стрел и лезвие ножа своей заразой. Персонажи, раненые заражённым оружием, должны преуспеть при проверке выносливости со штрафом –2, чтобы не подхватить болезнь.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона.
- **Заразное дыхание:** если несущему оспу удаётся успешно захватить жертву, следующим действием он может выдохнуть на противника поток микробов. Несчастный должен осуществить проверку выносливости со штрафом –2, заболевая оспой в случае провала (см. выше).
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность этого чудовища, может исцелять инфекционные заболевания, вбирая заразу в себя. Для этого ему требуется всего лишь наложить руки на поражённого хворью. Всю следующую неделю меченый ходит с уровнем усталости, испытывая симптомы болезни. Спустя семь дней инфекция покидает его организм.

Носферату

Носферату — прожорливые кровососы, заботящиеся только о том, чтобы найти себе новую жертву. Своим появлением на Таинственном Западе эти твари обязаны барону Лакруа и его печально известным «ночным экспрессам».

Когда-то обитавшие только в изолированных от человека областях Юго-запада, эти монстры целыми вагонами были привезены на Спорные территории. Несмотря на весьма успешные операции Техасских рейнджеров и Агентства по зачистке крупных гнёзд носферату, небольшие стаи этих тварей всё ещё ютятся по разным углам материка.

Носферату выглядят как лысые костлявые гуманоиды. Их глаза черны как смоль, если не считать красной искры на месте зрачка. Пальцы на их руках и ногах оканчиваются грубыми коричневыми когтями, а позади сморщенных, сухих губ неровными рядами насажены кривые острые зубы. Если они когда-нибудь опускаются до разговора, то делают это свистящим, змеиным шёпотом.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d4, сила d12, выносливость d10.

Навыки: лазанье d10, драка d10, запугивание d8, внимание d8, маскировка d12.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Ужас (–1):** каждый, кто встречает зловещих носферату, должен осуществить проверку храбрости со штрафом –1.
- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.
- **Захват:** носферату может попытаться взять противника в захват, в случае успеха автоматически нанося каждый раунд урон зубами, пока противник не освободится.
- **Боевая ярость+:** носферату могут без каких-либо штрафов одним действием дважды атаковать при помощи навыка драки.

- **Инфекция:** персонажи, погибшие от укуса носферату, возрождаются в виде носферату под контролем Маршала через 1d6 часов.
- **Неуязвимость:** носферату могут оказаться в шоке от атак обычным оружием, но ранить или уничтожить их можно, только воспользовавшись их слабостями.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона.
- **Слабость (сердце):** прицельная атака в сердце игнорирует сопротивление нежити прицельным атакам, добавляя +4 к урону. Более того, для этого не нужен осиновый кол. Прекрасно подойдут и пули… Но кол с этим справится не хуже!
- **Слабость (солнечный свет):** носферату получают уровень усталости за каждый раунд, проведённый под солнечными лучами. Если они перейдут в состояние при смерти, дальнейшее пребывание (около 10 секунд) под солнцем превратит их в прах. Уровни усталости, полученные таким образом, снимаются только свежей кровью. Одной пинты хватит, чтобы снять их все.

Ночной ворон

Ночные вороны — герои индейского предания, воплощённые волей Жнецов. Этих птиц привлекают яркие сновидения, через которые они устанавливают со спящим психическую связь. Через неё ворон изменяет содержимое сна, основываясь на подсознательных заботах и страхах сновидца, после чего питается беспокойством и тревогой от новорождённого кошмара.

Некоторые ночные вороны прислуживают другим чудовищам, а иногда и людям, практикующим чёрную магию. Этим птицам часто дают поручение вызывать кошмары у врагов повелителя.

Крылатые истязатели предпочитают посещать свою жертву в течение нескольких ночей. Поначалу ворон вносит лишь незначительные изменения в сновидения, но с каждой ночью ужас возрастает. Ночные вороны никогда не ввязываются в физический бой и спасаются бегством в случае опасности. В такой ситуации чудовище пытается испугать противника, встретившись с ним взглядом, после чего улететь прочь, пока оппонент оправляется от шока.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж) характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: храбрость d8, внимание d10, маскировка d12.

Шаг: 2; **защита:** 2; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Ужас (–1):** каждый, кто встретится взглядом с ночным вороном, должен осуществить проверку храбрости со штрафом –1. Героям, пытающимся избежать взгляда ворона, необходимо преуспеть во встречной проверке характера против внимания птицы.
- **Полёт:** шаг 20.
- **Кошмары:** для того, чтобы использовать эту способность, ночной ворон должен находиться в пределах 8 клеток (16 ярдов) от цели. Каждую ночь чудовище изменяет сновидения жертвы, вынуждая бедолагу совершить проверку храбрости. За каждую ночь после первой на проверку налагается штраф –1, вплоть до –5. Когда штраф достигает –3, жертва получает уровень усталости, который можно снять только неделей нормального режима сна и бодрствования. На отметке в –5 на теле жертвы начинают появляться раны из её снов, но недостаточно глубокие, чтобы вызвать ранения или уровни усталости. Ворон продолжает прилетать до тех пор, пока не умрёт сам, либо пока жертва не скончается во сне от страха (получив соответствующий результат по таблице страха).
- **Размер –2:** эти птицы внешне не отличаются от обычных воронов.
- **Мелкий:** на атаки против ворона налагается штраф –2.

Ночной кошмар

Многие ковбои, познакомившиеся с Таинственным Западом, привыкли не любить ночь. Ночь их тоже не очень жалует. Ночные кошмары приманивают свою добычу иллюзиями и мимикрией. Те, кто повёлся на их трюки и выжил, заявляют, что знали, что идут на верную смерть, но ничего не могли с собой поделать, точно чудовище ими управляло. Кроме того, кошмары могут использовать ночную мглу как оружие, а страшнее всего то, что жертвы кошмара возвращаются на следующую ночь в обличье ночных хищников, но никогда не возвращаются из могилы мечеными.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d12, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d12, запугивание d10, внимание d8, маскировка d12+2, провокация d10.

Шаг: 0; **защита:** 8; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Когти:** сила+d10, игнорирует немагическую броню.
- **Бесплотный:** ночные кошмары нематериальны. Им можно навредить только магическими атаками. Бесплотность не мешает им использовать когти против материальных существ.
- **Ужас (–2):** сотканные из живых теней ночные кошмары — зловещие сверхъестественные чудовища, вынуждающие каждого, кто их лицезреет, совершить проверку храбрости со штрафом –2.
- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.

- **Полёт:** шаг 12.
- **Приманка:** если ночной кошмар победит жертву во встречной проверке характера, он может приманить её к себе мистической силой. Эта способность действует подобно силе кукла, но длится 1d6 раундов.
- **Щупальца тьмы:** по воле этих чудовищ сама ночь стекается в щупальца из материальной тьмы, атакуя всех противников вокруг чудовища. Использование этой способности понижает характер кошмара на одну ступень и обычно применяется для прикрытия отходных путей монстра. Все персонажи в пределах большого шаблона с центром на кошмаре должны пройти проверку характера или получить 3d6 урона.
- **Порождение:** убитые ночным кошмаром следующей ночью возвратятся в обличье ночных хищников, если днём их тела не будут преданы огню.
- **Слабость (свет):** ночные кошмары порождены мраком и получают 2d6 урона всякий раз, когда на них попадает яркий свет (для этого требуется совершить проверку драки с +2, используя фонарь, факел и т. п.).

Ночной охотник

Ночные охотники — злобные существа, порождения тьмы, питающиеся человеческими душами. Это одинокие хищники, которые появляются после заката и преследуют путников, выжидая, когда те разобьют лагерь на ночлег.

Призрачные убийцы чрезвычайно терпеливы. Когда ночной охотник выбирает цель, он прячется в тенях и ждёт, когда большая часть путешественников уснёт. После этого он переходит в коварное наступление, выманивая жертву с помощью мимикрии и иллюзий.

Дозорный лагеря может увидеть странные тени, либо услышать вдалеке детский плач или крики — хищник использует любые трюки для того, чтобы привлечь внимание добычи. Он старается заставить караульного покинуть пост, желательно не разбудив его товарищей. Если ночному охотнику удаётся выманить жертву в глухомань, где помощи соратников ждать не приходится, чудовище нападает, раздирая плоть бедолаги призрачными когтями.

Убив свою добычу, чудище жадно пожирает тщетно пытающуюся спастись душу. По этой причине жертвы ночного охотника никогда не становятся мечеными.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d4.

Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d8, маскировка d10, провокация d10.

Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Когти:** сила+d10, игнорирует немагическую броню.
- **Бесплотный:** ночные охотники нематериальны, и им можно навредить только магическими атаками. Бестелесность не мешает им использовать когти против материальных существ.
- **Ужас (–1):** сотканные из живых теней ночные охотники — зловещие сверхъестественные чудовища, вынуждающие каждого, кто их лицезрит, совершить проверку храбрости со штрафом –1.
- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.
- **Полёт:** шаг 10.
- **Слабость (свет):** ночные охотники порождены мраком и получают 2d6 урона всякий раз, когда на них попадает яркий свет (для этого требуется совершить проверку драки с +2, используя фонарь, факел и т. п.).

Оборотень

Когда на небе появляется полная луна, больные ликантропией люди теряют контроль над собой и становятся рычащими чудовищами, желающими только убивать. Некоторые из них со временем примиряются со своим проклятьем и получают наслаждение от кровавой охоты.

Множество оборотней существовало ещё до Судного дня, передавая своё прокля-

тье через укус и по наследству задолго до того, как Древние разделили мир людей и Земли охоты.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: лазанье d8, драка d12+2, храбрость d10, запугивание d10, внимание d12, плавание d10, маскировка d10, выслеживание d10.

Шаг: 8; **защита:** 9; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Инфекция:** каждый, кого убивает оборотень, с вероятностью 50% становится оборотнем. Персонаж, сам того не желая, превращается в кровожадное чудовище каждое полнолуние. Он получает контроль над своим проклятьем спустя 1d6 лет после его приобретения, после чего может пытаться противостоять ему, совершая проверку характера со штрафом –2. Независимо от стажа, в чудовищной форме оборотни всегда теряют над собой контроль.
- **Когти:** сила +d8.
- **Неуязвимость:** любое оружие, которое сделано не из серебра, не наносит оборотням ранения, но может ввести в состояние шока.
- **Слабость (серебро):** оборотни получают обычный урон от серебряного оружия.
- **Ужас –1:** оборотни вынуждают каждого, кто их встретит, осуществить проверку храбрости со штрафом –1.
- **Тепловидение:** оборотни видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.
- **Трофей:** меченый получает +1 к стойкости, но серебряное оружие наносит ему двойной урон.

Ожившая окаменелость

Есть много разновидностей ходячих окаменелостей. В данном конкретном случае это ютараптор — стремительный хищник двадцати футов в длину (включая восьмифутовый хвост). Быть может, у этих доисторических тварей и отсутствует большая часть тела, но взамен они получают защиту от атак.

Кажется, что это создание сделано из камня, точно статуя скелета, обретшая жизнь. Пустые глазницы чудовища сияют зловещим светом. Пасть динозавра усеяна рядами острых зубов, а когти на каменных лапах идеально подходят для раздирания плоти. Во время движения его кости издают адский скрежет, исключая возможность неожиданного нападения. К счастью для ютараптора, эти зверюги шустры как черти, поэтому пытающиеся сбежать, заслышав его приближение, быстро становятся «перекусом на бегу».

Ожившая окаменелость — опасный и хитрый противник. Ютарапторы по природе своей охотятся стаями, но могут дать прикурить и в одиночку. Они способны выследить жертву по запаху (не спрашивай, как) и выжидать в засаде, но предпочитают азарт погони. Заметив добычу, тварь обычно несётся к ней со всех ног, начиная атаку передними лапами и зубами и заканчивая — задними лапами. Сразив одну жертву, ютараптор тут же переходит к следующей, приступая к пиршеству лишь тогда, когда все противники уже повержены или удрали.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: драка d12+2, внимание d8, маскировка d10, выслеживание d12.

Шаг: 8; **защита:** 9; **стойкость:** 10 (2).

Особенности:

- **Броня +2:** каменные кости.
- **Зубы/Когти:** сила+d8.
- **Ужас:** ожившая окаменелость вынуждает каждого, кто с ней встретится, совершить проверку храбрости.
- **Бесстрашная:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Быстроногая:** d10 вместо d6 во время бега.
- **Невосприимчивость (огонь):** не получает урона от огня.
- **Боевая ярость+:** без каких-либо штрафов может совершать две атаки за раунд.

- **Прыжок:** разбежавшись, ютарапторы могут прыгнуть на дистанцию вплоть до 5 клеток. Атака в прыжке добавляет +2 к проверкам попадания и урона.
- **Размер +1:** ютарапторы немногим крупнее людей.
- **Нежить:** +2 стойкость, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона.
- **Слабость (голова):** прицельная атака в голову окаменелости добавляет +4 урона как обычно.

Ожившая рука

Это чудовище рождается, когда кисть человеческой руки отделяют от тела насильственным путём, желательно таким, чтобы рука захотела за это отомстить. Тогда Жнецы даруют отсечённой части тела самостоятельную жизнь. Эти чудища бегают на пальцах, а также могут вставать на обрубки запястий, чтобы манипулировать различными предметами (они нередко отдают предпочтение ножам). У каждой руки всегда есть конкретная цель, но они не упустят возможности принести боль и страдания тем, кто встанет у них на пути. Прежде чем напасть, ожившие руки любят подразнить и поиздеваться над своей жертвой. Иногда у них есть какие-нибудь отличительные черты вроде кольца или татуировки. Если бедолага узнает, кому принадлежала ползущая к нему рука, это не спасёт его от смерти, но, по крайней мере, никто не скажет: «Не прикасайся ко мне! Я не знаю, куда ты лазил этими пальцами!»

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: лазанье d10, драка d10, взлом d8, внимание d6, стрельба d8, провокация d4.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Ужас:** каждый, кто увидит ожившую руку, должен осуществить проверку храбрости.
- **Бесстрашная:** не поддаются страху и запугиванию.
- **Уклонение+:** на стрельбу и метание налагается штраф –2 при попытке атаковать руку. +2 к проверкам уклонения от оружия площадного действия.
- **Неуязвимость:** ожившие руки, уничтоженные без использования их слабости, возрождаются следующей ночью.
- **Размер –2:** размером ожившая рука не превосходит… гм… руку.
- **Мелкая:** каждый, кто атакует ожившую руку, осуществляет проверки атак со штрафом –2.
- **Удушение:** подъём при проверке драки позволяет ожившей руке схватить свою жертву за шею, вынуждая её осуществить проверку выносливости и получить уровень усталости от удушения в случае провала. Жертва должна осуществлять ещё одну проверку с суммирующимся штрафом –1 каждый последующий раунд, получая уровень усталости за каждый провал. Ожившую руку можно оторвать от шеи, успешно пройдя встречную проверку силы. Освободившись, жертва избавляется от одного уровня усталости в раунд.

- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона.
- **Слабость (огонь, кислота):** ожившую руку можно навечно упокоить лишь огнём или кислотой.

Перекати-боль

На Таинственном Западе твоей смерти жаждет даже перекати-поле.

Перекати-боли — кровожадные чудовища, внешне не отличающиеся от обычных перекати-полей, сухих растений, что в изобилии катаются по бесплодным пустынным прериям. Они атакуют, подкатываясь к жертве и внезапно опутывая её своими колючими ветками. Полые шипы твари затем пронзают кожу добычи, высасывая из неё кровь.

Перекати-боли обычно путешествуют группами, обеспечивая себе более успешную охоту. Голодные перекати-боли держатся подальше от открытого огня — не напитавшиеся свежей кровью твари вспыхивают, как сухой хворост.

Сытые перекати-боли похожи на кучу мокрых, окровавленных водорослей.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (ж), характер d4, сила d6, выносливость d4.
Навыки: драка d10, внимание d10, маскировка d10.
Шаг: 10; **защита:** 7; **стойкость:** 3.
Особенности:

- **Размер –1:** в диаметре сухие перекати-боли достигают трёх футов.
- **Колючки:** перекати-боли высасывают кровь жертвы, нанося 2d4 урона при успешной проверке драки.
- **Слабость:** сухие перекати-боли очень хорошо горят. Добавь +2 к совершаемым ими проверкам возгорания.

Песчаная гадина

Песчаная гадина выглядит как трёхфутовая зеленовато-чёрная морская улитка. Когда она атакует, из узкого конца её раковины выстреливает длинный шип, а перемещается эта тварь с помощью коротких щупалец, которые она выпускает из основания раковины. Под прочным панцирем прячется крупный моллюск, зарывающийся в песок вдоль побережья водоёмов с солёной водой. Эти твари обычно селятся колониями по 20 и более особей.

Существо охотится, вводя в добычу через своё жало мощный паралитический токсин, после чего тем же жалом высасывает из обездвиженной жертвы все жидкости, оставляя от неё лишь иссушенный труп.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (ж), характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d8.
Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (2).
Особенности:

- **Броня +2:** у песчаных гадин крепкая раковина.
- **Перемещение под землёй:** шаг 2. Песчаные гадины могут копать тоннели лишь в песке и подобных субстанциях, не имея возможности перемещаться в плотной почве.

- **Бесстрашная:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Иссушение жертвы:** песчаная гадина высасывает соки из парализованной жертвы со скоростью один уровень усталости в минуту. Если жертва получит уровень усталости, пребывая в состоянии при смерти, она умрёт.
- **Паралич:** персонажи, получившие ранение от жала песчаной гадины, должны успешно пройти проверку выносливости со штрафом –2, в случае провала теряя возможность двигаться на 10 минут.
- **Размер –1:** песчаная гадина — трёхфутовая морская улитка, весящая около 50 фунтов.
- **Жало:** сила+d4.

Плачущая вдова

Это чудовище являет собой убитый горем дух женщины, лицезревшей насильственную смерть хотя бы одного близкого члена семьи и умершей вскоре после этого. Эти женщины не успели оплакать свою потерю при жизни, а их ярость и печаль привязали их души к миру живых.

Женщина, одержимая плачущей вдовой, всегда выглядит так, как вдова в момент смерти. Она одевается в похоронные одежды, практически всегда закрывая лицо вуалью. Лик вдовы залит слезами, которые пропитывают её платок и перчатки. Говорит и плачет она голосом тела-хозяина, с интонациями от тихого рыдания до горестных воплей, полных причитаний о своей горькой судьбе.

Во время боя одержимая женщина оглашает округу пронзительным воем ярости и боли, проклиная убийц её сыновей или мужа. Если вдова побеждает своего противника, она плачет над его телом, будто он её погибший родственник, пока поверженный бедолага не умирает. После этого, дух вселяется в свою новую жертву.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d12, сила d4, выносливость d4.

Навыки: драка d8, запугивание d12, внимание d4.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Кислотное касание:** сила+d10, ББ 4. Эта атака касанием даёт плачущей вдове +2 к проверке драки.
- **Якорь:** плачущие вдовы обычно не могут покинуть место своей смерти. Поскольку большинство плачущих вдов умирает с горя, это часто их спальня или гостиная. Чудовище может покинуть это место, только вселившись в чужое тело. Если хозяин убит, она должна вернуться к своему якорю, пока не найдёт себе новое тело-хозяина.
- **Одержимость:** вдова — бесплотное создание и остаётся таковым, пока ему не удастся захватить тело женщины, зашедшей во владения духа. Для этого чудовище должно пройти встречную проверку характера против характера жертвы. После захвата вдова получает показатели ловкости, силы и выносливости, а также навыки и производные параметры хозяйки тела, но сохраняет свои умственные способности.
- **Неуязвимость:** захваченная женщина не испытывает усталости, и тип оружия (обычно огнестрельного), которым были убиты её близкие, не может ей навредить. Если одержимое тело убито, вдова бросает его, начиная искать нового хозяина.
- **Слёзы:** любой, кто касается вдовы или атакует её голыми руками (включая захваты), получает 2d4 урона (ББ 4) от кислотных слёз, пропитывающих одежду женщины.
- **Слабость (чудотворцы):** плачущая вдова противостоит силам чудотворцев со штрафом –2. Единственный способ окончательно убить вдову — провести экзорцизм.

Плачущий туман

Плачущий туман выглядит как тёмно-красное облако между восемью и десятью футами в диаметре. Туман не имеет постоянной формы, а от центра облака во все стороны тянутся толстые щупальца и тонкие отростки. При близ-

ком рассмотрении по всей поверхности плачущего тумана обнаруживаются двигающиеся призрачные лица, искажённые криками агонии и адских мучений.

Плачущие туманы появляются на полях особенно кровавых и бесчестных битв, где трусость или предательство послужили причиной сокрушительного поражения или множества смертей. Обычно туман не покидает окроплённого кровью места своего рождения, но некоторые следуют за музеями и выставками реликвий, связанными с составляющими туман душами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d12+2.

Навыки: драка d8, храбрость d10, внимание d10, маскировка d10.

Шаг: 24; **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Леденящее касание:** при успешной атаке прикосновением (+2 к проверке драки) туман наносит 2d6 урона могильным холодом. Эта атака игнорирует немагическую броню и не может быть использована в сочетании с касанием боли.
- **Ужас (–2):** плачущий туман вынуждает каждого, кто его встретит, совершать проверку храбрости со штрафом –2.
- **Бесплотный:** плачущим туманам можно навредить только с помощью магии. Если его «убить», туман вновь появится на закате, пока поле битвы, на котором он родился, не будет освящено.
- **Круговой удар+:** плачущий туман может осуществить одну атаку с помощью навыка драки и применить результат ко всем смежным целям. Эта способность работает в сочетании с одной из его атак прикосновением.
- **Касание боли:** обычно плачущий туман атакует, передавая жертве свою боль через видения, которые он внушает успешной атакой прикосновением. Жертвы должны пройти проверку характера со штрафом –2 или оказаться в шоке. Видения обычно хаотичны и кошмарны, но при этом дают представление о происхождении тумана. Таким образом можно установить место, которое должно быть освящено, чтобы неприкаянные души нашли упокоение.
- **Дальность 4:** призрачные щупальца плачущего тумана позволяют атаковать оппонентов в пределах 4 клеток от него.
- **Адский вой:** потратив действие, плачущий туман может издать душераздирающий

крик боли и ужаса. Каждый герой в пределах десяти клеток от тумана должен пройти проверку характера или оказаться в шоке.

- **Слабость (святая земля):** если над полем битвы, породившим туман, провести обряд освящения, он не исчезнет немедленно, но более не воскреснет (если поле брани опять не осквернят).

Пожиратель грехов

Пожиратель грехов выглядит как безобразная человеческая фигура, под кожей которой просматриваются очертания движущихся силуэтов. Время от времени из под кожи создания проступают рука или лицо, словно бы пытаясь покинуть свою отвратительную тюрьму. Пожиратель грехов может принимать форму любого человека, чей труп он поглотил. Всё, что требуется этому чудовищу для осуществления этого жуткого превращения, — могила человека, похороненного в неосвящённой земле не позднее недели назад. Когда он находит такую могилу, то поглощает труп и впитывает душу его владельца. Затем он переходит к делу, своим новым обличьем наводя страх на врагов покойного и пробуждая скорбь в членах его семьи.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d10, выносливость d12.

Навыки: лазанье d6, драка d8, храбрость d8, внимание d10, убеждение d8, стрельба d6, маскировка d8, провокация d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Быстрая регенерация:** раненый пожиратель грехов может осуществлять проверку выносливости каждый раунд, чтобы исцелять любые ранения (одно ранение за успех, два за подъём), кроме тех что были нанесены клинковым оружием. Пожиратель грехов получает +2 к проверке характера при попытках выйти из шока.
- **Ужас (–2):** Каждый, кто видит пожирателя грехов в его истинном обличье, должен пройти проверку храбрости со штрафом -2.
- **Неуязвимость:** Если пожиратель грехов уничтожен в битве, он возрождается следующей ночью в могиле трупа, похороненного в неосвящённой земле. Если же в пределах 10 миль таких могил нет, то это чудовище уничтожено навсегда.
- **Пожирание грехов:** Пожиратель поглощает труп, похороненный в неосвящённой земле, и таким образом впитывает воспоминания умершего. Всё, что было в жизни этого человека, включая акцент, манеру говорить, секреты и факты из его истории впитываются пожирателем. Затем он превращается в точную копию покойного, каким тот был до смерти. Он может оставаться в этом облике до 24 часов. Когда маскировка спадает, пожиратель получает уровень усталости. Чтобы принять другую форму, пожирателю грехов сначала нужно избавиться от усталости. Он может осуществлять проверку выносливости каждый час, в случае успеха снимая все уровни усталости.
- **Слабость (расчленение):** Если пожирателя грехов разрезать на куски и закопать каждый в освящённой земле, то эта тварь будет уничтожена навсегда.

Ползучая шкура

Без человека-хозяина ползучая шкура — извивающийся кусок человеческой кожи. Поверхность шкуры практически не повреждена, не считая разреза вдоль позвоночника и отсутствия какой-либо кожи выше шеи. Эти чудища — творение очень могущественных и очень тёмных культов. Для создания ползучей шкуры обладающий необходимыми знаниями чёрный маг должен заживо освежевать согласного на это члена культа, после чего наделяет содранную кожу самостоятельной жизнью.

Несмотря на то, что ползучая шкура может сколь угодно поддерживать жизнь в трупе, чудовище всё равно старается как можно скорее найти нового хозяина. В конце концов, приводить в действие труп — задача не из лёгких. Сложно, но возможно уничтожить ползучую шкуру, не навредив при этом хозяину, если перед этим лишить того сознания.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d8, сила d4, выносливость d4.

Навыки: драка d6, храбрость d8, внимание d6.

Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Разделение урона:** весь наносимый хозяину ползучей шкуры урон делится поровну между хозяином и шкурой. Ползучая шкура не может оказаться в шоке, пока у неё есть хозяин.
- **Ужас (–1):** движущаяся без хозяина ползучая шкура вынуждает каждого, кто её увидит, пройти проверку храбрости со штрафом –1.
- **Крепкий:** ползучую шкуру очень сложно прикончить, и она не получает ранений за повторные введения в шок (это не распространяется на её хозяина). Для того, чтобы убить чудовище, нужно полноценное ранение.
- **Паразит:** если ползучая шкура окутает жертву, получив подъём при захвате, хозяин должен пройти проверку характера дабы избежать подчинения шкуре. Получив контроль, чудовище может применять любой навык жертвы, а также пользуется её физическими характеристиками, повышая их при этом на одну ступень. Жертва ползучей шкуры должна поглощать огромное количество еды, дабы подпитывать себя и паразита (вдвое больше обычного). Если хозяин получает уровень усталости вследствие голода, ползучая шкура питается его соками, нанося ему ранение, которое невозможно предотвратить проверкой на прочность.
- **Хождение по стенам:** ползучие шкуры без хозяина могут перемещаться по стенам и потолкам с нормальным шагом. Они предпочитают падать на жертв сверху (обычно заставая их врасплох).
- **Дикая карта:** если ползучая шкура подчиняет дикую карту, она сама становится дикой картой.

Полуволк

Индейцы Каскадных гор рассказывают мифы о полуволках — чудовищных зверочеловеках с белоснежным мехом. Согласно легендам, эти создания обитают на безлюдных склонах гор, откуда спускаются лишь для того, чтобы полакомиться свежей человечиной. Полуволки охотятся стаями, отточив искусство коллективной охоты до кровавого совершенства. Эти существа отличаются от оборотней тем, что не могут превращаться в человека — они остаются безжалостными зверями независимо от фазы луны.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: лазанье d10, драка d10, храбрость d10, запугивание d8, внимание d10, маскировка d12, выживание d8, плаванье d10, выслеживание d12.

Шаг: 10; **Защита:** 7; **Стойкость:** 6.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d6
- **Вцепиться в горло:** подобно своим сородичам, полуволки инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъёма при атаке волк поражает наименее защищённую область тела врага.
- **Боевая ярость+:** полуволк может без ка-

ких-либо штрафов совершить за один раунд две атаки с помощью навыка драки.

- **Охота стаей:** полуволки добавляют к проверкам урона модификатор объединения сил.

Призрак

Существует множество разновидностей призраков. Полтергейсты любят швыряться чем попало, тени привязаны к конкретным семьям или местам, а фантомы — безумные убийцы.

Ты сам решаешь, какими способностями обладает твой призрак, но вот описания наиболее часто встречающихся.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, храбрость d10, запугивание d10, внимание d10, маскировка d12, метание d12.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Особенности:

- **Неупокоенный:** некоторых призраков что-то привязывает к миру живых. Удерживать их может здание, поле битвы, бренное тело призрака, либо иное место или человек, который имел значение в минувшей жизни. Такие духи не могут отдаляться от объекта привязанности дальше чем на милю, но, если он переместится, призраки переместятся вместе с ним.
- **Могильный холод:** призрак может атаковать касанием, нанося 2d6 нелетального урона. От этого урона защитит только магическая броня.
- **Бесплотный:** призраки нематериальны и не получают урона от немагического оружия. Магия и магическое оржуие действуют как обычно.
- **Ужас (разное):** каждый, кто увидит призрака, должен совершить проверку храбрости. Штраф к проверке может варьироваться от 0 до –2.
- **Невидимость:** призраки невидимы, но в любой момент могут стать видимыми (обычно для наведения ужаса). Атаки против невидимой цели (если атакующие знают о присутствии призрака) совершаются со штрафом –6.

- **Ночные кошмары:** хоть призрак и не взаимодействует напрямую с привязывающим его объектом, он может влиять на сны людей в его «владениях». Это действует как изъян ночные кошмары.
- **Полтергейст:** раз в день призрак может поднять бурю из предметов в области, соответствующей крупному шаблону. Буря передвигается на 2d6 клеток в раунд, если призрак того желает. Персонажи в её пределах каждый раунд получают 2d4 урона. Буря длится 2d6 раундов. Не забудь держать длительность в тайне от игроков.
- **Устрашение:** призрак может принять свою самую жуткую форму, вынуждая всех очевидцев совершить вторую проверку храбрости со штрафом –2.
- **Слабость (экзорцизм):** обряд изгнания избавит дух от страданий. Кроме того, большинство призраков успокоится, если герою удастся устранить или исправить причину, по которой они были вынуждены

задержаться в мире живых. Это может быть любое поручение, начиная отмщением их смерти и заканчивая возвращением останков семье призрака.

Прожора

Эти рыбы похожи на своих южноамериканских родственников — пираний. В длину они вырастают от трёх до четырёх дюймов, их чешуя отливает ярко-красным, а хищные пасти с выпирающей нижней челюстью усеяны множеством мелких зубов.

С оглашения Судного дня эти маленькие хищники могут жить как в пресной, так и в солёной воде, и они спокойно перемещаются из одной среды обитания в другую. Прожоры собираются в косяки по 300 и более, и в некоторых водоёмах могут таиться тысячи отдельных особей. Любое животное, вступающее в подобные воды, проживёт лишь несколько мгновений до того, как кровожадные рыбы обдерут с него всю плоть.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d10.

Навыки: внимание d4.

Шаг: 0; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Водный:** шаг 10.
- **Укус:** стая прожор наносит 2d6 урона в раунд всем в пределах большого шаблона.
- **Стая:** +2 к защите. Стая прожор занимает площадь, соответствующую большому шаблону. Колющие и режущие атаки не наносят ей урона, площадные атаки работают как обычно. Так как они водные существа, им наплевать на дробящие атаки и попытки растоптать или ударить голыми руками.
- **Упорство:** если стая прожор получает ранение, она делится на две меньших стаи размером со средний шаблон, имеющие стойкость 5. Если ранить одну из этих стай, то она делится на две поменьше размером с малый шаблон. Стойкость маленьких стай не меняется, оставаясь равной 5.

Псы Гавриила

Псы Гавриила (также известные как габбе брехт и баргесты) — чудища, тесно связанные с ведьмами, оборотнями или другими людьми, способными менять обличье. Эти огромные чёрные псы похожи на мастифов, в зрачках которых сверкают алые искры, а из глоток исходит приглушённый рык.

Псы Гавриила практически всегда служат предвестниками более могущественного зла. Несмотря на то, что другие существа могут их видеть, только их цель подвержена проклятью адских псов. Чудовища очень редко нападают в открытую. Если им приходится сражаться, они оповещают о битве леденящим кровь воем, после чего используют свои внушительные клыки.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: драка d8, храбрость d10, запугивание d10, маскировка d8, выслеживание d12.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d8.
- **Проклятье:** псы Гавриила призываются, чтобы выследить определённую цель. Когда жертва видит псов, она автоматически получает изъян неудачник, исчезающий со смертью повелителя псов. Убийство самих псов никак не влияет на проклятье.
- **Ужас:** каждый, кто увидит псов Гавриила, совершает проверку храбрости.
- **Вой:** потратив действие, псы Гавриила могут осуществить проверку запугивания против каждого в пределах слышимости.
- **Невосприимчивость:** псы Гавриила получают половину урона от немагического оружия.
- **Боевая ярость+:** чудища могут без каких-либо штрафов осуществлять две атаки в раунд с помощью навыка драки.
- **Слабость (святая вода):** пинта святой воды наносит псу Гавриила 2d6 урона.
- **Слабость (серебро):** псы Гавриила получают обычный урон от серебряного оружия.

Пугало

Пугала рождаются, когда Жнецы оживляют обычное огородное чучело, наполня его желанием пугать не только ворон, но и кого-то посерьёзнее. Эти чудовища проявляют активность по ночам во время посевного периода, днём прикидываясь обычными огородными пугалами.

Как только пугало заберёт чью-то жизнь, оно может породить потомство. У него на животе начинают рядами расти семена (внешне напоминающие огромные чёрные зёрна кукурузы), по одному за каждую жертву. Семена готовы к посадке примерно через месяц, когда они вырастают до размеров кулака. Когда пугало сажает эти семена на своём поле, на следующую ночь из них вырастают меньшие пугала, называемые полевыми охотниками.

Полевой охотник быстро вырастает в существо примерно двух футов роста с острыми когтями, тощим телом из переплетённых кукурузных листьев и зловеще ухмыляющейся головой-тыквой. Если эта тварь забирает чью-то жизнь, она покидает своё родное поле в поисках поля с обычным пугалом. Когда подходящее место обнаружено, полевой охотник укрывается в пугале и превращает его в новое, полноценное чудовище.

Если пугало уничтожено и хоть кто-то из полевых охотников выжил, первый забравший чью-то жизнь охотник может заселиться в новое пугало, поставленное на этом поле, наследуя землю своего создателя.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d6.

Навыки: драка d10, внимание d8, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Снаряжение: серп (сила+d4), коса (сила+d8, защита –1, дальность 1, двуручное).

Особенности:

- **Голем:** +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак (кроме атак в голову).
- **Ужас:** каждый, кто видит пугало, слезающее с шеста, не говоря уже об атакующем кого-то, должен пройти проверку храбрости.
- **Бесстрашный:** пугало не поддаётся страху и запугиванию.
- **Неуязвимость:** если пугало уничтожено любым способом помимо описанного в разделе слабости, оно вернётся к жизни ближайшим вечером.
- **Слабость (огонь):** огонь — это единственная слабость пугала, которая уничтожает его окончательно.

Полевой охотник

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d8, внимание d6, маскировка d10.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 4.
Особенности:

- **Когти:** сила+d4
- **Голем:** +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак (кроме атак в голову).
- **Бесстрашный:** полевой охотник не поддаётся страху и запугиванию.
- **Уйти в землю:** потратив 3 клетки шага, охотник проваливается в землю под собой. Следующим действием он может появиться где угодно на этом же поле. Он может возникнуть из-под земли рядом с героем и атаковать его. Жертве придётся пройти проверку внимания. При провале полевой охотник застаёт персонажа врасплох. Герои наготове автоматически проходят эту проверку успешно.
- **Размер –1:** полевые охотники достигают около 2 футов в высоту.

Пустынная тварь

Пустынные твари — отвратительные чудища, прячущиеся под толщей песков Юго-запада. Они медленно перемещаются под поверхностью земли, охотясь на людных дорогах или у мест водопоя животных. Когда незадачливый путешественник проходит мимо, тварь хватает его за ноги или копыта длинными щупальцами, после чего затягивает жертву в свою округлую пасть.

Пустынные твари могут почувствовать приближение добычи с расстояния в 25 клеток (50 ярдов), успешно пройдя проверку внимания (против маскировки, если герои пытаются быть незаметными). Когда жертва входит в досягаемость его десятиярдовых (5 клеток) щупалец, чудовище атакует.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (ж), характер d4, сила d12+2, выносливость d12.
Навыки: драка d8, внимание d6, маскировка d12+2.
Шаг: 2; **защита:** 6; **стойкость:** 15 (2)/9 (7).
Особенности:

- **Броня:** +2 на погружённом в песок теле, +7 на щупальцах.
- **Укус:** сила+d10, ББ 3.

- **Цепкие щупальца:** при успешной встречной проверке силы пустынная тварь притягивает жертву на одну клетку ближе к своей пасти. Каждый подъём при проверке увеличивает дистанцию притягивания на одну клетку. Если жертва выигрывает проверку с подъёмом, то ей удаётся высвободиться.
- **Круговой удар+:** пустынная тварь может одновременно атаковать без штрафов до восьми врагов в пределах 5 клеток. Стойкость каждого щупальца равна 9, и, получив ранение, оно считается отрубленным.
- **Размер +5:** огромная масса пустынной твари спрятана под песком.

Пыльник

Эти существа выглядят как тощие, оголодавшие кролики или другие зверушки, хорошо сливающиеся с окружающей местностью. На Таинственном Западе внешность бывает обманчива, и пыльники — не исключение. По существу, они — милейшие зверьки-убийцы Таинственного Запада.

Пыльники живут лишь в самых негостеприимных и засушливых местах, где они поджидают доверчивых путешественников, чтобы те посмотрели в их грустные щенячьи глазки и сжалились над бедняжками. Живут они, высасывая воду из других существ. Те, кто переживает встречу с пыльниками, потом считают, что в пустынях не было бы так сухо, если бы не эти злобные пушистики.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: драка d6, храбрость d6, внимание d10, убеждение d12, маскировка d10, выслеживание d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Бдительность:** +2 к проверкам внимания.
- **Стремительность:** перетягивает карты действия достоинством младше шестёрки.
- **Размер –2:** внешне пыльники — обычные мелкие зверюшки, например, кролики.
- **Мелкий:** на атаки, направленные против пыльника, налагается штраф –2.

- **Обезвоживание:** при успешной атаке прикосновением пыльник пытается лишить жертву влаги. Для этого он и его цель проводят встречную проверку внимания. Если жертва проигрывает, она получает уровень усталости от жажды. От жертвы, умершей таким образом, остаётся лишь иссохшая оболочка. Эту способность также можно использовать, чтобы поглощать водяной пар из воздуха, в час уничтожая до 4 кварт воды. Меченые невосприимчивы к этой способности пыльников.
- **Чутьё на воду:** пыльники чувствуют присутствие воды в радиусе мили от их местоположения и могут совершить проверку выслеживания для того, чтобы попытаться обнаружить источник.
- **Слабость (вода):** это странно, но пыльники очень уязвимы к воде. Она обжигает их подобно пламени, нанося 2d4 урона при попадании на шкуру. Погружение в воду убивает пыльника на месте.

Пыльный дьявол

Пыльные дьяволы — безжалостные убийцы, обитающие в пустынях на юго-западе материка. Выследив добычу, они создают вокруг себя вихрь, после чего вылезают из укрытия и нападают. В бою пыльные дьяволы поднимают возле своих жертв песчаную бурю, вращаясь вокруг них своими гибкими змеиными телами. Они наносят удары из центра своих пылевых вихрей, прячась от встречных атак за непроглядной пеленой песка.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d4, сила d12+2, выносливость d8.

Навыки: драка d12, внимание d8.

Шаг: 12; **защита:** 8; **стойкость:** 6

Особенности:

- **Отражение:** на попытки застигнутых смерчем персонажей атаковать пыльного дьявола налагается штраф –2 из-за его тонкого змеевидного тела и быстрых движений. Если при проверке дистанционных атак выпадает единица, то они рикошетят от поверхности вихря в случайном направлении, поражая первую стоящую на пути цель по правилам невинных жертв из «Дневника авантюриста».
- **Вихрь:** пыльный дьявол занимает пространство, равное среднему шаблону. Персонажи, находящиеся в пределах шаблона или рядом с ним, каждый раунд подвергаются атаке со стороны хлещущих костяных шипов и автоматически получают повреждения, равные силе дьявола. Находящиеся в пределах шаблона персонажи ослеплены (–4 к большинству действий), если не носят защитных очков или чего-то подобного.
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность пыльного дьявола, получает +2 к шагу.

Репликант

По сути своей, эти чудовища — разновидность разумной растительной жизни. Ещё ростком репликант устанавливает психическую связь с ближайшим человеческим разумом, после чего начинает расти. Поначалу это безликий и бесполый гуманоид, но по мере развития перенимает мельчайшие подробности внешности жертвы. Есть, правда, одно отличие: репликанты не кровоточат. Вместо этого из их ран сочится густой белый сок.

Сразу после «рождения» репликант должен установить с жертвой физический контакт, чтобы получить доступ к её личности и воспоминаниям. Обычно они проделывают это, когда их цель спит. Получив нужную ему информацию, репликант может практически в точности копировать поведение своей жертвы. Близкие друзья или родственники заметят странности и небольшие несоответствия в поведении двойника, успешно пройдя проверку внимания со штрафом –4.

К счастью, репликанты медленно размножаются. Каждое чудовище может произвести семя лишь раз в месяц. Этих монстров обычно обнаруживают куда раньше, чем они успевают захватить поселение, и именно этого и добиваются Жнецы. В конце концов, им ни к чему городок, населённый множеством разумных растений, а городок, населённый несколькими разумными растениями и целым полчищем параноиков, — лучше стократ.

Характеристики: ловкость d4*, смекалка d8, характер d10, сила d4*, выносливость d8.

Навыки: драка d4, внимание d4, маскировка d4 (до кражи воспоминаний).

Шаг: 4*; **защита:** 4*; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Голем:** +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам.
- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.
- **Крепкий:** не получает ранений при повторном введении в шок.
- **Похищение воспоминаний:** когда росток репликанта становится полноценной особью, он использует свой рудиментарный интеллект и моторику, дабы найти свою жертву и прикоснуться к ней. После пяти минут физического контакта и успешно пройденной встречной проверки характера репликант получает все навыки, физические черты и изъяны персонажа, а жертва умирает. Значения параметров чудовища, отмеченных звёздочкой, заменяются на значения параметров цели. Репликант не может украсть навыки, связанные со смекалкой, а также черты мистического дара, но старательно пытается изображать их наличие. Если ему не удаётся украсть воспоминания выбранной им жертвы в течение 24 часов, чудище растекается лужицей зелёной слизи.
- **Дикая карта:** если жертва репликанта была дикой картой, то он сам становится дикой картой.

Речной левиафан

Речной левиафан, иногда называемый «речным дьяволом», — осьминог, превращённый Жнецами в чудовище с сорокафутовой головой и щупальцами, длина которых достигает двадцати футов. Большую часть времени этот монстр покоится на дне реки, простирая щупальца вверх с целью сцапать неосторожную добычу. В поисках пищи левиафан изредка всплывает на поверхность, иногда используя в качестве импровизированного панциря массивную конструкцию вроде остова затонувшего корабля.

Охотится ли левиафан или же сидит в засаде, начинает бой он всегда с атаки длинными щупальцами. На деле, многие жертвы чудовища даже и не видят ничего, кроме щупалец, принимая их за чёрных безглазых змей. Схваченные щупальцами бедолаги, пережившие первый удар, могут мельком увидеть огромное туловище левиафана за мгновение до того, как тот отправит их к себе в пасть.

Характеристики: ловкость d6, смекал-

ка d6 (Ж), характер d12, сила d12+4, выносливость d12+4.
Навыки: драка d12, храбрость d12, внимание d6, маскировка d8.
Шаг: 0; **защита:** 8; **стойкость:** 24 (5).
Особенности:
- **Водный:** шаг 12.
- **Броня +5:** остов корабля или каркас ушедшего под воду здания.
- **Ужас (–2):** речной левиафан вынуждает каждого, кто его увидит, совершить проверку храбрости со штрафом –2.
- **Гигантский:** тяжёлая броня. Атакующие речного левиафана получают +4 к попаданию. Одним ударом щупальца левиафан не может обрушить на противников всю свою массу, будучи существом водным. К проверке урона прибавляется лишь половина его размера.
- **Размер +9:** головы этих гигантских чудовищ достигают 40 футов в поперечнике, а длина щупалец составляет 20 футов.
- **Пожиратель:** получив подъём при атаке щупальцем, левиафан захватывает свою цель. У жертвы есть два раунда на то, чтобы высвободиться, прежде чем монстр заглотит её живьём. Герои, затянутые под воду, должны каждый раунд проходить проверку выносливости или начать тонуть (см. пункт «Вода» в книге правил «Дневник авантюриста»). Бедолаги, попавшие в желудок левиафана, каждый раунд получают 2d6 урона от желудочного сока. В случае смерти левиафана проглоченные им жертвы, вероятнее всего, утонут, если успешно не пройдут проверку ловкости, чтобы сбежать из утробы мёртвого чудища.
- **Щупальце:** сила+d10, Дальность 10.

Рогатый змей

Брюхо рогатого змея покрыто иссиня-чёрной чешуёй, а остальная поверхность его тела отливает всеми оттенками зелёного и синего. Голова змея по форме напоминает голову гремучей змеи или водяного щитомордника за одним исключением: от макушки и до основания шеи чудища проходит ряд маленьких костяных рожек. По бокам этого гребня располагаются два длинных, острых двухфутовых рога.

Эти существа живут в глубоких реках юго-запада, поджидая под водой добычу, пришедшую на водопой. Когда змей нападает, он молниеносно вонзает в жертву ядовитые клыки, после чего сковывает беднягу удушающими кольцами своего тела, чтобы добыча не дёргалась, пока чудовище пирует.

Рогатый змей иногда охотится вне своей обычной среды обитания с помощью дара менять форму, но если его маскировка будет раскрыта, он возвращается в своё истинное обличье и пытается сбежать. Загнанный в угол змей никогда не сдастся без боя.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.
Навыки: драка d8, храбрость d4, внимание d8, маскировка d10.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Особенности:
- **Водный:** шаг 6.
- **Зубы:** сила+d4
- **Удушение:** получив подъём при проверке атаки, змей может обвить жертву своим телом. Чудовище тут же наносит добыче сила+d8 урона, продолжая ранить её каждый раунд до тех пор, пока жертва не освободит-

ся согласно правилам по захватам из книги правил «Дневник авантюриста».

- **Рога:** сила+d6.
- **Яд:** герой, получивший ранение от зубов змея, должен совершить проверку выносливости со штрафом –2. При успехе цель получает уровень усталости, который исчезает через час отдыха. Провал означает, что укушенный теряет сознание на 1d4 часов.
- **Превращение:** змей владеет силой превращение, которую активирует проверкой характера без затрат пунктов силы. Он способен принять обличье любого существа, которого пожрал в течение последних 24 часов. По истечении этого времени змей уже не сумеет превратиться в двойника своей жертвы, но может продолжать оставаться в этой форме, если он был таковым на момент истечения времени.

Сасквоч

Рост сасквочей обычно колеблется между семью и восемью футами, а тела их покрывает густой мех. В остальном они сильно напоминают пещерных людей. Больше о сасквочах можно узнать в описании Великого северо-запада (см. стр. 53).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d12+1, выносливость d12.

Навыки: лазанье d8, драка d8, храбрость d10, лечение d6, запугивание d8, знание (каскадные горы) d12, внимание d10, маскировка d10, выживание d8, плаванье d8, метание d6, выслеживание d10.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Снаряжение: сасквочи иногда используют заточенные палки (сила+d4, дальность 1, защита +1) для ловли рыбы или самозащиты, а также в крайнем случае кидаются тяжёлыми камнями (3/6/12, 2d6).

Особенности:

- **Размер +1:** прозвище сасквочей среди бледнолицых — «бигфут» — не просто так переводится как «большая нога».

Седельная колючка

Размером седельные колючки смахивают на грецкий орех, из которого, точно из конского каштана, во все стороны торчат бурые иглы. Они достаточно легки для распространения с помощью ветра, из-за чего их можно встретить практически повсеместно.

Острые шипы впиваются в руку всякого, кто попытается раздавить колючку. Через иглы под кожу бедолаги попадают капли яда, вызывающие опухоль и нарывы, которые беспокоят беднягу в течение нескольких дней. Сами колючки вряд ли заставят кого-то намочить штаны, но последствия их укуса — вполне. Используй их, чтобы добавить в историю толику юмора, а также с целью подстроить героям какие-нибудь особые неприятности, — например, заставить колючку ужалить стрелка в руку за день до дуэли. Кроме того, удирая от толпы крестьян с вилами и факелами, не очень-то радуешься тому, что твоя лошадь еле стоит на ногах или же твой указательный палец не может толком спустить курок.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (ж), характер d4, сила d4, выносливость d6.

Шаг: 1; **защита:** 2; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Невосприимчивость (колющее и режущее оружие):** из-за её размеров седельную колючку невозможно ранить режущим или колющим оружием. Магия и дробящее оружие действуют как обычно.
- **Яд:** в ладонь персонажа, голыми руками коснувшегося седельной колючки, вонзаются иглы. Бедняга должен пройти проверку выносливости, в случае провала на 1d4 дней на все действия, требующие использования ужаленной части тела, налагается штраф –1. К примеру, распухшая рука влияет на проверки драки, стрельбы и метания. Множественные раны налагают суммирующиеся штрафы.
- **Размножение:** оказавшись в шоке, седельная колючка создаёт 1d4 себе подобных,

у каждой из которых есть шанс в 50% прицепиться к смежной с ними цели. Полноценное ранение уничтожает существо.

- **Размер –2:** диаметр седельных колючек не больше дюйма.
- **Мелкий:** атаки колючки совершаются со штрафом –2.

Сирена

Сирены — двадцатипятифутовые рыбы с плоскими телами и пастями, полными острых клыков. Изо лба сирены растёт длинный, подобный наживке глубоководного удильщика, отросток толщиной в четыре дюйма, который она вводит в основание черепа человеческого трупа. С помощью этой приманки рыба-убийца привлекает добычу — других людей — достаточно близко, чтобы напасть. Сирена обладает ограниченным контролем над телодвижениями приманки, но может заставить её издавать звуки вроде воплей, неразборчивых криков и монотонного пения. Эти чудища встречаются только в солёной воде, чаще всего — в Великом лабиринте.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d12+4, выносливость d10.

Навыки: драка d8, храбрость d8, внимание d10, убеждение d8, маскировка d8.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 12.

Особенности:

- **Водный:** шаг 10.
- **Зубы:** сила+d10.
- **Ужас:** каждый, кто осознаёт, что бедолагой-утопающим, которого они приплыли спасать, на самом деле движет скользкое щупальце, должен совершить проверку храбрости.
- **Крупный:** из-за крупных размеров монстра все атакующие сирен получают преимущество +2.
- **Приманка:** сирена может использовать свой навык убеждения только через управление приманкой. Персонаж, успешно прошедший встречную проверку внимания, понимает, что что-то здесь не так. Сирена может использовать навык драки, чтобы сражаться с помощью приманки, но, в отличие от сирены, у приманки сила d6.
- **Размер +5:** сирены — гигантские плотоядные рыбы.

Скоп

Скоп (сокращение от «скопление») — несколько трупов, соединившихся в единую кошмарную массу и оживлённых одним особенно могущественным маниту. В теле твари отчётливо видны части отдельных тел, но сами трупы нераздельно срослись воедино. Для создания скопа нужны хотя бы два трупа. Один мертвец, в котором содержится основная часть силы маниту, должен быть относительно неповреждённым, но к состоянию других составляющих скопа злой дух не особенно придирчив.

Многие скопы состоят не из двух, а из куда большего количества трупов, обычно появляясь на полях недавней битвы. Ещё более жутким это чудище делает его способность присоединять к себе дополнительные трупы, увеличивая свою силу и массу.

Скопы используют свои многочисленные конечности и любое попавшееся под руку оружие, истребляя всё живое в поле зрения. Они стараются присоединять к своей массе новые тела при любой возможности. Скопы могут использовать пушки, но получают –2 ко всем проверкам стрельбы из-за хаотичного движения их конечностей.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d6, внимание d10, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Снаряжение: скопы могут использовать столько оружия, сколько у них в общей сложности рук.

Особенности:

- **Когти:** сила+d4. Сила зависит от количества трупов, из которых состоит существо.
- **Ужас (–2):** каждый, кто увидит скопа, должен осуществить проверку храбрости со штрафом –2.
- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.
- **Скоп:** потратив раунд, чудовище может присоединить к своей массе труп. За каждый труп после второго сила и выносливость скопа повышаются на одну ступень. Кроме того, его размер увеличивается на 1. Чудовище не получает штрафов за множественные действия до тех пор, пока количество совершённых им в раунд действий не превышает количество трупов, из которых он состоит. Скоп может вобрать в себя вплоть до 10 тел (сила и выносливость d12+6, размер +9, стойкость 22).
- **Размер +1:** самые маленькие скопы представляют собой два сросшихся трупа.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона (за исключением слабости).
- **Слабость (голова):** атаки, направленные против основной головы скопа, наносят +2 урона. Проверка внимания со штрафом –1 за каждое состоящее в скопе тело позволяет выявить, какая из множества голов — основная.

Стенолаз

Стенолазы — хищники, поджидающие добычу на отвесных склонах плоскогорий. Завидев проходящего внизу неосторожного путника, они быстрее ветра спускаются с утёса и наносят молниеносный удар.

До нападения стенолазы хранят гробовое молчание. В бою они издают свистящий звук, подобный шипению разозлённой змеи.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d8, маскировка d12.

Шаг: 10; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (2).

Особенности:

- **Броня +2:** плотные, чешуйчатые шкуры.
- **Зубы:** сила+d8.
- **Разгон:** в первый раунд боя стенолазы на огромной скорости сбегают с высоких скал, получая +2 к попаданию и урону.
- **Быстроногий:** d10 вместо d6 во время бега.
- **Стремительность:** перетягивает карты достоинством младше шестёрки.
- **Хождение по стенам:** стенолазы с лёгкостью передвигаются по хоть сколько-то шершавым вертикальным поверхностям, в раунд проходя количество клеток, равное полноценному шагу. Кроме того, они умеют ползать по потолкам с вдвое меньшей скоростью.

Степной клещ

Степные клещи — бич Высоких равнин. Эти жуткие кровососы живут в подземных норах и, по слухам, подчиняются одной-единственной огромной матке, властвующей над гнездом.

Учуяв добычу, степные клещи выползают из своих нор и как можно быстрее пробирают-

ся через высокую траву. Они могут почувствовать вибрацию от шагов человека с пятидесяти ярдов, лошади — со ста, экипажей — с двухсот.

Степные клещи прыгают на лицо и, разомкнув губы жертвы передними лапами, заползают ей в глотку. Проникнув внутрь, тварь впивается во внутренности жертвы острыми крючьями конечностей, после чего начинает пить кровь. Чем хуже становится хозяину, тем крупнее становится клещ. Несколько дней спустя он разрывает грудную клетку жертвы, после чего выбирается из глотки или желудка.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d4.

Навыки: драка d10, внимание d10, маскировка d10.

Шаг: 6; **Защита:** 7; **стойкость:** 3 (1).

Особенности:

- **Броня +1:** степные клещи покрыты прочным хитиновым панцирем.
- **Крючья:** получив подъём при атаке, степной клещ заползает в глотку жертвы. Каждый час бедолага должен проходить проверку выносливости, в случае провала получая уровень усталости. Если таким образом герой оказывается в состоянии при смерти, это означает, что клещ достаточно вырос, чтобы вырваться из грудной клетки жертвы в потоке крови и таким образом убить жертву.
- **Размер –2:** размерами степные клещи не превосходят мужской кулак, получая из-за этого –2 к стойкости.
- **Мелкий:** атакующие клеща получают штраф –2 из-за его небольшого размера.
- **Слабость (касторовое масло):** единственный известный способ извлечь клеща из его хозяина — залить жертве в глотку полпинты касторового масла. Чтобы удержать это в себе, хозяин должен пройти проверку выносливости со штрафом –2. При успехе клещ вылезает у него изо рта и легко может быть раздавлен.

МолодняК СтеПных Клещей

Молодые клещи живут на брюшке матки или в центральном отсеке гнёзда, пока не вырастут в полноценных особей. Когда матке что-то угрожает, она созывает рой молодняка, чтобы тот вступил в бой с незваными гостями.

Молодняк ничем не отличается от более крупного клеща, не считая того, что ему куда проще забираться в горло какому-нибудь бедолаге.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d6.

Навыки: драка d8, внимание d4, маскировка d12.

Шаг: 5; **защита:** 8; **стойкость:** 6 (1).

Особенности:

- **Броня +1:** молодняк покрыт прочными панцирями.
- **Укусы:** рой молодняка покрывает укусами всех врагов в пределах среднего шаблона, автоматически нанося 2d4 урона каждый раунд.

- **Крючья:** раз в раунд рой молодняка может осуществить проверку драки против одной цели в пределах соответсвующего шаблона. Эта атака не наносит повреждений, но в случае успеха позволяет одному клещу заползти в глотку жертвы. Начиная с конца следующего часа, каждый час бедолага должен проходить проверку выносливости, в случае провала получая уровень усталости. Если из-за этой усталости герой умирает, из его нутра в кровавом потоке вырывается теперь уже взрослый степной клещ.
- **Разделение:** по приказу матки молодняк может разделиться на два меньших роя, каждый размером с малый шаблон. Их стойкость равна 4 (1).
- **Рой:** защита +2. Рой молодняка покрывает площадь, соответствующую среднему шаблону. Колющее и режущее оружие не наносит рою вреда. Площадные атаки работают как обычно. Кроме того, персонаж может топтать клещей, каждый раунд нанося урон, равный силе.
- **Слабость (касторовое масло):** герой, проглотивший степного клеща, может выпить полкварты касторового масла, успешно пройдя проверку выносливости, чтобы не вернуть всё обратно. Успех убивает мерзкую тварь.

Матка степных клещей

Матка степных клещей живёт в центральном отсеке гнёзда. Эта нора обычно достигает больше 20 футов в диаметре, но ширина ведущих к ней тоннелей не превосходит двух. Матку кормят обрюзгшие от крови трутни, добывающие пищу на поверхности. Новые матки получаются из рабочих особей, когда предыдущая умирает, либо же когда особь оказывается достаточно далеко от колонии, чтобы основать новую. Иными словами, когда рядом нет другой матки.

При условии, что матка получает достаточно крови, она откладывает сотни яиц и выводит множество молодняка — за один раз хватает на рой, а иногда и на два. Она использует молодняк для самозащиты, ввязываясь в битву лишь в крайнем случае. Матка слишком жирная, чтобы протиснуться ком-нибудь в глотку, поэтому она использует крючья, чтобы раздирать плоть врага.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d10, храбрость d10, внимание d8.

Шаг: 3; **защита:** 7; **стойкость:** 5 (1).

Особенности:

- **Броня +1:** матка степных клещей покрыта крепким панцирем.
- **Укус:** сила+d8. Получив подъём при атаке, матка захватывает свою жертву. Пока та не высвободится, чудовище автоматически наносит урон каждый раунд, включая первый.
- **Коллективный разум:** матка может управлять всеми степными клещами в пределах ста ярдов, направляя и согласовывая их охотничью деятельность и защиту гнёзда. Это позволяет степным клещам увеличить обычное преимущество объединения сил до максимума +6 вместо +4.
- **Размер –2:** размером матка степных клещей с небольшую собаку.
- **Мелкая:** на атаки, направленные против матки, налагается штраф –2.

Стрекотач

Стрекотач — весьма редкий (и слава Богу) родственник обыкновенной цикады. Обычно этот жук хранит молчание, но в период размножения он испускает ужасный порывистый шум, привлекающий особей противоположного пола. К сожалению, немногие существа помимо стрекотачей могут вынести этот шум, покрывающий огромный диапазон частот на невозможной громкости.

Пронзительный брачный клич стрекотача не даёт спать никому на много миль вокруг. В городах, страдающих от нашествия стрекотачей, начинается столпотворение — не имея возможности выспаться, люди становятся раз-

дражительными и скорыми на расправу. Стрекотач — подлая мелкая тварь, обожающая прятаться в труднодоступных местах. Если на него напасть, жук изменяет свой крик, из раздражающего делая его смертельным. Обычно эти насекомые находят себе пару в течение одного месяца. Когда эта тварь наконец-то затыкается, во всех городах в округе уже проливается немало крови из-за влияния мерзопакостной букашки.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d4.

Навыки: драка d4, храбрость d6, внимание d8, маскировка d12.

Шаг: 0; **защита:** 4; **стойкость:** 2.

Особенности:

- **Укус:** сила.
- **Шестое чувство:** проверка внимания со штрафом –2 позволяет стрекотачу предугадать засаду или неожиданное нападение.
- **Полёт:** шаг 20.
- **Размер –2:** стрекотач — крошечное насекомое.
- **Звуковой удар:** потревоженный стрекотач вынуждает всех в пределах большого шаблона с центром на жуке пройти проверку характера или получить 2d4 урона. Этот урон наносится звуковыми волнами и игнорирует любую броню (однако плотно залепленные воском уши понижают урон до 1d4). Если стрекотача оставить в покое на раунд, он вернётся к своему раздражающему (но не наносящему урон) звуковому фону.
- **Звуковой фон:** всё в пределах пяти миль дрожит и вибрирует, не давая спать даже глухим. Только обладатели ушных затычек или изъяна тугой на ухо могут попытаться уснуть (каждый час совершая проверку характера со штрафом –4). Каждую бессонную ночь персонаж получает уровень усталости от недосыпа, который снимается ночью крепкого сна. Если из-за этой усталости герой переходит в состояние при смерти, он чертовски устал и засыпает буквально на ногах в какой-то момент на следующий день. Наконец, всё стекло в 10 ярдах от стрекотача разлетается вдребезги (включая посуду!).
- **Крошечный:** из-за его размеров на атаки против стрекотача налагается штраф –4.

Стуканец

Эти плотоядные чудовища прячутся в недрах шахт, ночью повреждая рельсы вагонеток, сваи и другие важные конструкции. После отбоя шахтёры и караульные иногда слышат в глубине топот и шум снующих существ. Если чудищам удаётся устроить обвал, они пожирают запертых в шахте старателей, убивая их поодиночке, когда те ослабевают от нехватки пищи и кислорода.

Стуканцы преимущественно обитают в золотых и серебряных шахтах, но нередко забредают и в месторождения призрачной руды. Обычно они не вмешиваются в операции по добыче камня призраков, хоть ими и движет инстинкт самосохранения, а не осознание важности этого минерала для Жнецов. Один лишь слух о стуканцах может поднять уровень страха в шахте практически за день.

Внешне стуканцы напоминают трёхфутовых гуманоидов с непропорционально крупными головами. Они постоянно горбятся, у них тёмно-серая кожа и чёрные глаза размером с плошки. На их руках лишь по три пальца, и все они оканчиваются острыми когтями.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: лазанье d6, драка d6, храбрость d6, внимание d10, маскировка d8, выслеживание d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Перемещение под землёй:** шаг 4. Стуканцы могут беспрепятственно проходить сквозь землю и камень, не оставляя никаких следов.
- **Когти:** сила+d6.
- **Ужас (–1):** каждый, кто увидит стуканца, должен совершить проверку храбрости со штрафом –1.

- **Ночное зрение:** стуканцы могут видеть в темноте, как при свете дня.
- **Размер –1:** ростом стуканцы заметно уступают людям.
- **Слабость (свет):** за каждый раунд, проведённый близ источника света ярче факела, стуканцы получают 2d6 урона. Умершие из-за этого стуканцы быстро истаивают, оставляя позади себя лишь облачко зловонного пара.

Техасский кишкокрут

Эти микроскопические поганцы, обитающие в стоячих и грязных водах, — самая коварная и опасная чума Юго-запада. Всякий раз, когда герой пьёт из застоявшегося водоёма в Техасе (критический провал при проверке выживания), у него есть шанс один к трём подхватить эту заразу.

Попав в нутро человека, эта зараза присасывается к его кишкам и начинает пить кровь. Через неделю кишкокрут уже достигает размеров домашнего кота. Кроме того, тварь вводит в позвоночник хозяина шипастый отросток, получая ограниченный контроль над его сознанием.

Человек во власти кишкокрута не блещет умом. Паразит может выдавить из него несколько слов и назвать имена его близких друзей, но это — потолок его интеллектуальности. Успешная проверка внимания выявляет лишь то, что жертва страдает от какой-то разновидности слабоумия. Кишкокрут может видеть сквозь глаза хозяина, но предпочитает использовать свои, прогрызая отверстие в животе жертвы. Когда это оконце не используется, на брюхе жертвы остаётся длинная, кровоточащая рана.

Единственный способ избавиться от кишкокрута — съесть что-нибудь очень острое (или, в некоторых случаях, насильно накормить этим жертву). Перец халапеньо за несколько минут заставляет погань выползти наружу, по дороге нанося жертве ранение (от которого не помогает проверка на прочность). Кислота — тоже неплохое средство, но в этом случае болезнь лечится убийством пациента.

Приведённые здесь параметры принадлежат взрослому кишкокруту.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d4, сила d4, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d6.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Ужас (–1):** каждый, кто увидит, как из нутра его друга (ну или незнакомца, что немногим лучше) вырывается кишкокрут, должен осуществить проверку храбрости со штрафом –1.
- **Заражение:** получив подъём при атаке щупальцами, кишкокрут заражает цель личинкой. Развитие инфекции происходит, как если бы жертва подхватила заразу из стоячей воды.
- **Размер –2:** эти существа размером напоминают кошку.
- **Мелкий:** атакующие кишкокрута получают штраф –2.
- **Шипастые щупальца:** кишкокрут может выпускать хлёсткие щупальца из брюха жертвы, нанося 2d4 урона.

Техасский кровосос

Эти громадные насекомые (6 дюймов в длину) — гигантские родственники обычных москитов. Кровососы передвигаются роем, нападая на людей и животных с целью высосать их досуха.

Название «техасский кровосос» указывает на размеры тварей, а не на среду их обитания. Эти мерзкие кровопийцы встречаются вдоль Миссисипи, а также на Восточном побережье. Они предпочитают селиться в болотистой местности, и топи Луизианы для них — идеальное обиталище.

В отличие от своих менее крупных сородичей, для выживания кровососам нужно очень много крови, поэтому они сбиваются в достаточно крупные рои для того, чтобы убивать, а не раздражать.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d8.
Шаг: 0; **защита:** 4; **стойкость:** 5.
Особенности:

- **Укусы кровососов:** рой кровососов нещадно жалит своих жертв, с каждым укусом выпивая толику их крови. Каждый раунд они автоматически наносят 2d4 урона всем в пределах шаблона роя, который может быть любого размера.
- **Полёт:** шаг 10.
- **Рой:** защита +2. Поскольку рой состоит из множества маленьких существ, колющее и режущее оружие не наносит ему урона. Площадные атаки обсчитываются как обычно.
- **Слабость (огонь):** кровососы не любят огонь и дым, не трогая никого в непосредственной близости от костра или другого источника пламени.

Тирантул

Эта внушающая ужас разновидность тарантулов обитает преимущественно в юго-западных штатах Конфедерации. Их отличают уникальные отметины на теле, напоминающие, что интересно, человеческий череп, а также склонность к пожиранию себе подобных, за что жители фронтира ёмко окрестили их «тирантулами».

Известны две стадии развития тирантулов: первая, мало чем отличающаяся от обыкновенного тарантула, и вторая, многократно превосходящая первую размерами. Многие считают маленьких (размером с ладонь) пауков детёнышами. Сбиваясь в стаи, молодые тирантулы способны охотиться на существ куда более крупных чем они сами.

Взрослые тирантулы достигают размеров небольшой собаки. Вырастая, они ревностно защищают свою территорию и охотятся, подстерегая добычу в потаённых норах подобно паукам-ктенизидам. Лишь каннибалистические тенденции удерживают этих гигантских членистоногих от завоевания Юга.

Стая детёнышей тирантула

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.
Навыки: внимание d6.
Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7.
Особенности:

- **Укусы:** тирантулы покрывают своих жертв сотнями укусов, каждый раунд нанося 2d4 урона всем в пределах среднего шаблона.
- **Разделение:** детёныши тирантула достаточно хитры, чтобы в случае чего разделиться на две меньших по размеру стаи, занимающие малый шаблон. Стойкость каждой из этих стай равна 5.
- **Яд:** тирантулы используют яд для убий-

ства своей добычи. Каждый, получивший ранение от стаи, должен пройти проверку выносливости. Успех означает, что жертва поборола влияние яда, провал — паралич на 1d6 часов. Яд молодых тирантулов эффективен только в больших количествах: один укус весьма неприятен, но не более.

- **Стая:** защита +2; невосприимчивость к колющему и режущему оружию. Стая соответствует среднему шаблону. Площадные атаки и дробящее оружие работают как обычно, и, кроме того, персонаж может топтать пауков, каждый раунд нанося им урон, соответствующий значению его силы. От стаи можно оторваться, прыгнув в воду.

Крупный тирантул

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (ж), характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: драка d8, внимание d8, маскировка d12.
Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 5.
Особенности:

- **Засада:** взрослые тирантулы охотятся, выжидая жертву в замаскированных норах. Эти убежища можно заметить, успешно пройдя проверку внимания со штрафом –4. Тирантул застаёт жертв, не заподозривших неладного, врасплох.
- **Ядовитые жвалы:** сила+2d6.
- **Прыжок:** тирантулы могут прыгать на расстояние до 3 клеток, получая преимущество +2 к первой проверке драки за битву.

Гигантский тирантул

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d10, сила d12+8, выносливость d12.
Навыки: драка d12+1.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 16.
Особенности:

- **Ужас:** каждый, кто увидит гигантского тирантула, должен осуществить проверку храбрости.
- **Гигантский:** тяжёлая броня. Нападающие на тирантулов плучают +4 к попаданию. Атаки тирантула рассчитываются так, будто были произведены тяжёлым оружием. Чудовище может топтать врагов, при этом прибавляя размер к силе.
- **Засада:** взрослые тирантулы охотятся, выжидая жертву в замаскированных норах. Эти убежища можно заметить, успешно пройдя проверку внимания со штрафом –4. Тирантул застаёт жертв, не заподозривших неладного, врасплох.
- **Ядовитые жвалы:** сила+2d12.
- **Размер +8:** тирантулы на этой стадии развития достигают 20 футов в высоту и 40 в поперечнике. Если им каким-то чудом удаётся пережить юность, именно до таких размеров вырастают эти чудовищные пауки.

Тоннельная тварь

Тоннельные твари — чудовищные подземные насекомые размером с крупную собаку и телом гигантской многоножки. Сразу под их атрофированными глазами расположены угрожающие жвалы, а из каждого сегмента их тела растут четыре когтистые лапы, которые существо использует для перемещения, копания и взаимодействия с разными предметами.

Эти существа встречаются в глубоких шахтах и пещерах Таинственного Запада. Они абсолютно слепы, но обладают чрезвычайно развитым осязанием. Выбирая место обитания, они предпочитают шахты, — в пещерах нет аппетитных и сочных старателей!

Новорождённые тоннельные твари безвредны, но спустя месяц их панцири затвердевают, а также начинают развиваться ядовитые железы. Они пожирают всё живое, не исключая сородичей, так что старые и крупные особи встречаются очень редко. Взрослые твари также могут прорывать ходы в земле.

Тоннельная тварь, древняя

Характеристики: ловкость d4, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: лазанье d4, драка d8, храбрость d10, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 12 (2).
Особенности:
- **Броня +2:** крепкий панцирь.
- **Жвалы:** сила+4.
- **Перемещение под землёй:** шаг 2. Крупные тоннельные твари могут проделывать ходы в твёрдой породе. Прокопав тоннель близ персонажа, они осуществляют встречную проверку маскировки против внимания жертвы, в случае успеха заставая её врасплох. Не забудь про штраф за несколько действий, Маршал.
- **Откладывание яиц:** на следующий ра- унд после того, как жертву парализует (см. ниже), тварь откладывает в бедолагу яйца, которые вылупятся через 1d4 часа. Если жертва будет ещё жива в момент рождения выводка, лучше б никому этого не видеть. Хирург может удалить яйца до их созревания, потратив 15 минут, успешно пройдя проверку лечения со штрафом –2 и проведя несложную операцию.
- **Парализующий яд:** герой, получивший ранение от жвал твари, должен успешно пройти проверку выносливости со штрафом –2 или потерять возможность двигаться на 1d4 часа.
- **Размер +3:** длина этих существ составляет восемь футов.

Тоннельная тварь, взрослая

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (ж), характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: лазанье d6, драка d6, храбрость d8, маскировка d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (1).
Особенности:
- **Броня +1:** крепкий панцирь.
- **Жвалы:** сила.
- **Откладывание яиц:** на следующий ра- унд после того, как жертву парализует (см. ниже), тварь откладывает в бедолагу яйца, которые вылупятся через 1d4 часа. Если жертва будет ещё жива в момент рождения выводка, лучше б никому этого не видеть. Хирург может удалить яйца до их созревания, потратив 15 минут, успешно пройдя проверку лечения со штрафом –2 и проведя несложную операцию.
- **Парализующий яд:** герой, получивший ранение от жвал твари, должен успешно пройти проверку выносливости со штрафом –2 или потерять возможность двигаться на 1d4 часа.

Тоннельная тварь, Молодая

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: лазанье d6, драка d4, храбрость d6, внимание d4, маскировка d8.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5 (1).
Особенности:
- **Броня +1:** крепкий панцирь.
- **Жвалы:** сила.
- **Откладывание яиц:** на следующий ра- унд после того, как жертву парализует (см.

ниже), тварь откладывает в бедолагу яйца, которые вылупятся через 1d4 часа. Если жертва будет ещё жива в момент рождения выводка, лучше б никому этого не видеть. Хирург может удалить яйца до их созревания, потратив 15 минут, успешно пройдя проверку лечения со штрафом –2 и проведя несложную операцию.

- **Парализующий яд:** герой, получивший ранение от жвал твари, должен успешно пройти проверку выносливости со штрафом –2 или потерять возможность двигаться на 1d4 часа.
- **Размер –1:** размерами молодые тоннельные твари не превосходят собак.

Уктена

Уктена — тридцатифутовая змея толщиной с древесный ствол. Её голову венчает пара рогов, между которыми сияет небольшой сверкающий кристалл. Шею змеи пересекают семь разноцветных полос по одной на каждый цвет радуги, а под фиолетовой находится её сердце.

Это существо (также называемое унктехи) упоминается в мифах как северных племён Высоких равнин, так и индейцев Юго-запада. Все они боятся её мощи, но практикующие мистические искусства иногда охотятся на уктену с целью заполучить её уникальный самоцвет.

Кристалл (размером примерно с винтовочный патрон) намертво сидит в черепе уктены. Он связывает змею с Землями охоты, постоянно подпитывая её мистической энергией. Благодаря нему уктена получает неуязвимость к физическим атакам и способность гипнотизировать людей.

С помощью своего колдовства уктена лишает жертву воли, после чего приказывает ей медленно подойти поближе и позволить себя сожрать.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d12+2, выносливость d12+2.

Навыки: драка d10, запугивание d12, внимание d10, маскировка d10, плаванье d12+2.

Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 13.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d8.
- **Ужас –1:** каждый, кто встречает уктену, должен совершить проверку храбрости со штрафом –1
- **Гипноз:** потратив действие, уктена может попытаться подавить волю каждого, кто в данный момент смотрит на неё. Для этого осуществляется встречная проверка характера. В случае провала жертва оказывается в шоке и медленно приближается к уктене (с вдвое меньшим шагом в связи с шоком). Каждый раунд она может попытаться высвободиться, проходя встречную проверку характера, но уже со штрафом –2. Если жертва побеждает, то она выходит из шока, а при успехе с подъёмом — может действовать немедленно.
- **Неуязвимость:** уктена может оказаться в шоке, но не получает урона от магических или обычных атак.
- **Крупная:** атакующие уктену получают +2 к попаданию.
- **Размер +4:** в длину уктены вырастают более 30 футов.
- **Слабость (сердце):** слабое место уктены — её сердце. Если её удастся поразить в сердце прицельной атакой (–6), уктена получает урон как обычно.

Упырь

Упыри — человекоподобные твари примерно пяти футов роста, хоть и выглядят ниже из-за сутулости и неуклюжей, шаркающей походки. У них трупно-серая кожа, зачастую покрытая язвами и гнойниками.

Упыри питаются трупами. Их устроит любая падаль, но предпочитают они свежее мясо, поэтому нередко встречаются на полях битвы, где порой забирают и тех, кто ещё жив, но слишком тяжело ранен для того, чтобы сопротивляться.

Эти уродливые твари живут в подземельях группами, а верховодит ими обрюзгший, чудовищный король упырей (дикая карта).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4,

характер d4, сила d8, выносливость d10.
Навыки: драка d6, храбрость d4, внимание d8, маскировка d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.
Особенности:
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Ужас:** каждый, кто видит упыря, должен совершить проверку храбрости.
- **Ночное зрение:** упыри не получают штрафов за темноту и сумрак. Их глаза мерцают слабым красноватым светом.
- **Яд:** покусанный упырём должен осуществить проверку выносливости, получая в случае провала уровень усталости.
- **Слабость (яркий свет):** на все действия упыря, застигнутого светом ярче фонаря, налагается штраф –2.

Ходячий мертвец

Бездарная писанина обыкновенно описывает ходячих мертвецов как медлительных и безмозглых. И дураку понятно, что авторы ни разу не встречались с ними вживую. Существа вроде этих не станут переваливаться с ноги на ногу, точно в их гниющих головах нет ни единой мысли.

Эти поганцы хитры и зловредны. Они знают, что люди полагают их тупыми и заторможенными, поэтому иногда притворяются, чтобы подобраться поближе. И да, кстати, они едят мозги. Вкусные, сочные мозги.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d4, стрельба d6.
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 7.
Особенности:
- **Когти:** сила+d4.
- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона (не считая атак в голову).
- **Слабость (голова):** атакующие ходячего мертвеца в голову (прицельная атака со штрафом –4) получают преимущество +2 к урону, в общей сложности нанося +6.

Человек-с-шеста

Когда патрули сиу в силу обстоятельств убивают нарушившего границы старателя (обычно после того, как шахтёр выхватит пушку), они передают останки его товарищам. Если же тело никто не забирает, индейцы подвешивают его на шесте вдоль пути, ведущего из Дэдвуда.

Там эти несчастные служат предостережением другим шахтёрам, которые могут последовать их примеру. Сладкий страх, который они порождают, пришёлся по вкусу Жнецам, и те подарили жизнь новому виду чудовищ: людям-с-шеста.

Дождливыми ночами вода размягчает уродливую серую плоть существа, возвращая его к нечестивой жизни. Когда мимо проходит одинокая жертва, чудовище открывает свои мёртвые глаза, его ноги удлиняются и касаются земли, а гибкие руки высвобождаются из пут.

Если людям-с-шеста удаётся поймать несчастного путника, они возводят новый шест и подвешивают беднягу на нём. Смерть наступает мучительно от петли, которую чудища затягивают на его шее (см. правила по повешению в «Deadlands: Мёртвые Земли»).

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: драка d12, внимание d8, маскировка d12.
Шаг: 14; **защита:** 8; **стойкость:** 7.
Особенности:
- **Опутывание:** люди-с-шеста обычно без труда расправляются со своими жертвами, потому что те себя не помнят от ужаса. Тем не менее, если кому-то хватит духу дать отпор, чудовища прибегают к захватам. У пойманной жертвы есть три раунда на то, чтобы освободиться до того, как монстры вздёрнут на шесте её саму.
- **Ужас (–1):** от вида людей-с-шеста кровь стынет в жилах.

- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.
- **Длинноногий:** шаг 14. Долговязые люди-с-шеста весьма быстро шевелят конечностями.
- **Нежить:** +2 к стойкости; +2 при попытке выйти из шока. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона.
- **Трофей:** руки меченого становятся длинными и гибкими, добавляя ему +1 к дальности при использовании любого оружия ближнего боя.

Чёрный полк

Полк состоит из вернувшихся из мёртвых солдат, павших с обеих сторон линии Мейсона-Диксона. Их форма черна от их собственной крови. Единственные представители этого подразделения, которые сохранили в каком-то виде свои личности, — это Командир и Горнист, чей сигнал предвещает начало чудовищной атаки.

Во время решающих сражений между Голубыми и Серыми, Чёрный полк иногда появлялся, дабы склонить ход битвы в пользу проигрывающей стороны, исключительно для того, чтобы бойня не прекращалась. Теперь, с окончанием войны, Полк нападает на подразделения, потерявшие дисциплину, и не важно, где именно на Диком Западе они находятся.

Мертвецы Чёрного полка предпочитают сражаться скорее жестоко, чем эффективно, идя на штурм со своими ржавыми штыками наперевес. Они безжалостно нападают на своих врагов, но не делают ничего для защиты «союзников».

Солдат Чёрного Полка

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d8, выносливость d8.

Навыки: лазанье d8, драка d8, внимание d4, стрельба d6, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Снаряжение: карабин Спенсера (20/40/80, 2d8, ББ 2), штык (сила+d4, сила+d6, +1 к защите, дальность 1, когда прикреплён к винтовке, требует двух рук).

Особенности:

- **Ужас:** каждый, кто сталкивается с солдатом Чёрного полка, должен пройти проверку храбрости.
- **Бесстрашный:** солдаты Чёрного полка не поддаются страху и запугиванию.
- **Неуязвимость:** солдаты Чёрного полка не могут быть убиты окончательно до тех пор, пока бушует война. Это включает и партизанские столкновения вроде тех, что случаются в Канзасе каждый день, и стычки между каперами Союза и Конфедерации в Лабиринте.

Когда битва подходит к концу, Чёрный полк возвращается в Земли охоты, пополняя свои ряды погибшими в бою солдатами.

- **Нежить:** +2 к стойкости. +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак.

Горнист Чёрного полка

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d8, выносливость d8.
Навыки: лазанье d8, драка d8, внимание d4, стрельба d6, маскировка d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.
Снаряжение: карабин Спенсера (20/40/80, 2d8, ББ 2), штык (сила+d4, сила+d6, +1 защите, дальность 1, когда прикреплён к винтовке, требует двух рук).
Особенности:

- **Ужас:** каждый, кто сталкивается с горнистом Чёрного полка, должен пройти проверку храбрости.
- **Бесстрашный:** Горнист не поддаётся страху и запугиванию.
- **Неуязвимость:** члены Чёрного полка не могут быть убиты окончательно, до тех пор, пока бушует война. Это включает и партизанские столкновения вроде тех, что случаются в Канзасе каждый день, и стычки между каперами Союза и Конфедерации в Лабиринте. Когда битва подходит к концу, Чёрный полк возвращается в Земли охоты, пополняя свои ряды погибшими в бою солдатами.
- **Ужасающий рог:** Горнист может дуть в свой рог, вызывая ужас (см. описание силы). У него есть 4 пункта для применения этой силы.
- **Нежить:** +2 к стойкости. +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак.
- **Трофей:** любой меченый, поглотивший сущность Горниста, может в дальнейшем пользоваться его ужасающим музыкальным инструментом. Меченный получает 4 пункта силы исключительно для этого.

Командир Чёрного полка

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: запугивание d6, лазанье d8, драка d10, внимание d6, стрельба d6, маскировка d8.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8.
Снаряжение: кольт «Драгун» (12/24/48, 2d6+1, ББ1), сабля (сила+d6).
Особенности:

- **Командир:** все члены Чёрного полка, находящиеся в пределах 5 клеток, получают +1 к проверкам характера при попытках оправиться от шока.
- **Ужас:** каждый, кто сталкивается с офицером Чёрного полка, должен пройти проверку храбрости.
- **Бесстрашный:** Командир Чёрного полка не поддаётся страху и запугиванию.
- **Неуязвимость:** члены Чёрного полка не могут быть убиты окончательно до тех пор, пока бушует война. Это включает и партизанские столкновения вроде тех, что случаются в Канзасе каждый день, и стычки между каперами Союза и Конфедерации в Лабиринте. Когда битва подходит к концу, Чёрный полк возвращается в Земли охоты, пополняя свои ряды погибшими в бою солдатами.
- **Нежить:** +2 к стойкости. +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак.
- **Трофей:** любой меченый, поглотивший сущность командира Чёрного полка, получает черту командный голос.

Чинук

Чинук — массивное животное, напоминающее покрытую бурыми и чёрными отметинами росомаху. Длинные когти позволяют ему беспрепятственно передвигаться по снегу или грязи. Этот зверь получил своё яркое имя от тёплого ветра, приносящего ранние оттепели на территории Великого северо-запада. Подобно этому ветру, чинук символизирует опас-

ную перемену во временах года. Он впадает в спячку летом, а просыпается поздней осенью. Массивный размер и неуёмный аппетит этого хищника позволяют ему охотиться на любую дичь, встречаемую на Северо-западном побережье Тихого океана — особенно на людей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d12+2.

Навыки: лазанье d8, драка d10, храбрость d10, внимание d6, маскировка d10.

Шаг: 8; **Защита:** 7; **Стойкость:** 12.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d8.
- **Размер +3:** чинуки достигают размеров взрослого медведя-кадьяка.
- **Управление погодой:** чинук может влиять на погоду в окружающей местности, вызывая бураны или потепление независимо от текущих климатических условий. Герои в радиусе мили от чинука должны успешно пройти проверку выносливости, чтобы не получить уровень усталости от жары или холода согласно правилам из книги «Дневник авантюриста» (соответствующая одежда отменяет проверки). Перемены в погоде проходят через 1d4 дней и инициируют новые проверки выносливости.

Чупакабра

Это чудовище похоже на небольшую обезьяну с массивной головой, длинными руками, короткими ногами, серым или бурым окрасом шкуры. Лапы чудища оканчиваются острыми когтями, а круглый рот усеивает множество зазубренных зубов. Чупакабры ведут ночной образ жизни, а их большие, молочно-белые глаза прекрасно видят в кромешной тьме. Чупакабра (с испанского «сосущий коз») рождается, когда Жнецы находят человека, по собственной воле предавшего члена своей семьи. Эти твари питаются кровью животных (обычно домашнего скота вроде коз), стараясь застигать добычу врасплох. Кроме звериной крови чудища едят нежные части тела вроде глаз и губ и не гнушаются запустить свои длинные руки в глотку животного, чтобы полакомиться и другими «деликатесами».

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: лазанье d6, драка d10, храбрость d6, внимание d8, маскировка d12+2, выживание d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы/Когти:** сила+d6.
- **Ужас:** каждый, кто увидит эту тварь, должен совершить проверку храбрости.
- **Боевая ярость+:** чупакабра может осуществить без каких-либо штрафов две атаки в раунд с помощью навыка драки.
- **Сумеречное зрение:** не получает штрафов за сумрак.
- **Незримая поступь:** чупакабра не оставляет следов, и все проверки выслеживания, направленные на попытки найти её, автоматически проваливаются.
- **Размытые движения:** силуэт твари в движении размывается и смазывается. На ата-

ки, направленные на бегущее чудовище, налагается штраф –2.

- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность чупакабры, получает незримую поступь. К сожалению, она постоянно действует вне зависимости от желаний меченого, что может привести к нежелательным вопросам.

Ядовитая дама

Индейские легенды гласят: если женщина убьёт мужчину с помощью яда в пределах Земель сиу (включая Дэдвуд), есть вероятность того, что она станет ядовитой дамой.

На первый взгляд ядовитая дама выглядит точно так же, как и при жизни. При ближайшем рассмотрении можно заметить, что её ноги куда мощнее и крепче, чем у обычной женщины. В её голове зияет дыра, через которую видно часть мозга. Это единственное слабое место ядовитой женщины, и, так как увечье сразу бросается в глаза, она обычно прячет его под шарфом или платком.

Сразу после перерождения чудовище получает возможность выковыривать кусочки своего мозга и отравлять ими еду. Таким образом ядовитая дама пытается погубить любого неосторожного путника, который соблазнится предложением отведать домашней кухни. Кухни, блюда которой обычно становятся последними!

Характеристики: ловкость d4, смекалка d12, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: вера d10, драка d6, храбрость d8, запугивание d8, внимание d10, убеждение d8, маскировка d4, выживание d8, провокация d10, выслеживание d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Снаряжение: нож (сила+d4), различные предметы.

Особенности:

- **Чёрная магия:** ядовитые дамы владеют могущественной чёрной магией, являющейся тёмным отражением знахарства шаманов. Они могут использовать силы доспех, стрела и тьма. Количество их пунктов силы равно 20.
- **Неуязвимость:** ядовитые дамы не получают урона от обычных и магических атак, но могут оказаться в шоке.
- **Яд:** ядовитая дама может извлекать кусочки своего мозга из отверстия в черепе, используя их как мощный яд. Каждый, кто съест отравленную пищу, должен успешно пройти проверку выносливости или умереть. Даже при успехе герои получают два уровня усталости из-за спазмов и конвульсий, сотрясающих тело.
- **Слабость (затылок):** прицельные атаки в отверстие в черепе ядовитой дамы наносят урон как обычно.
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность ядовитой дамы, перенимает от чудовища особый химический состав нервных клеток. Нанеся себе ранение, он способен вытащить кусочек своего мозга (обычно через нос), который потом может использовать способом, описанным выше.

ЛЮДИ

Не все опасности, которые встанут на пути у героев, Маршал, порождены волей Жнецов. Здесь приведена подборка различных персонажей, с которыми могут пересечься пути исследователей Таинственного Запада. Как и в случае с монстрами, тут ты увидишь лишь общие типажи. Не бойся, к примеру, дать сговорчивому стрелку навык убеждения.

Если не указано обратного, черта ***мистический дар (чёрная магия)*** работает абсолютно так же, как и ***мистический дар (магия)*** из книги правил «Дневник Авантюриста». Типы, владеющие чёрной магией, по своей воле продали души тьме взамен на толику мистической силы. Это значит, что они по-настоящему плохие парни, и у них нет никаких оправданий.

Выдержка

Выдержка персонажей Маршала (диких карт) равна общей сумме их черт, поделённой пополам (округлять вниз), и может варьироваться от 1 до 5.

Если у персонажа есть черта, изъян или иная особенность, напрямую влияющая на его выдержку (к примеру, черта ***истинное мужество***, изъян ***желторотый***, или если персонаж является ***меченым***), не считай её в общую сумму, а присовокупи к уже ополовиненному числу. Таким образом, Маршал, каждый получит по заслугам.

Ангел-хранитель

Ангелы-хранители — блюстители закона Лост-Энджелс-Сити, верные Собору заблудших ангелов. В последнее время их всё чаще можно увидеть вдали от города, где они сопровождают новообращённых жрецов во время «крестовых походов». Ангелов распределяют в «сонмы» по пять человек.

Обычно эти мужчины и женщины — не более чем жестокие головорезы, ищущие работу по душе, и «защита интересов» организации Гримма — всего лишь удобный предлог. Они не имеют и малейшего понятия о том, что они пушечное мясо культа людоедов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d6.

Навыки: драка d8, храбрость d8, запугивание d8, внимание d8, убеждение d6, стрельба d6, маскировка d8, уличное чутьё d6.

Харизма: 0; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: упрямство

Черты: боевая закалка,

Снаряжение: ангелам-хранителям разрешено носить любое оружие, которым им удобно убивать людей.

Бандит

Эти люди живут по своим правилам, в открытую смеясь над буквой закона. Где бы на Западе они ни обретались: в иссечённых каньонах Великого лабиринта или же на бескрайних прериях Высоких равнин, — они всюду одинаковы: подлые, грязные и бесчестные псы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: драка d6, азартные игры d6, внимание d6, стрельба d6, маскировка d6, выживание d6.
Харизма: –2; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5. **Изъяны:** жажда крови, в ро- зыске (мелкий или крупный).
Черты: быстрая реакция.
Снаряжение: у бандитов при себе может быть любое мыслимое и немыслимое оружие.

Безумный учёный

Безумного учёного можно приметить за милю. Конечно, некоторые из них и носят лабораторные халаты или стильные костюмы с Восточного побережья, а также швыряются заумными словечками, но любого учёного выдают наверняка хитроумные агрегаты и приспособления.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: вождение d4, храбрость d4, знание (наука) d8, внимание d4, ремонт d8, стрельба d6, безумная наука d10.
Харизма: 0; **выдержка:** 2; **шаг:** 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.
Изъяны: любопытство, причуда (рассуждает вслух), помешательство (бред).
Черты: мистический дар (безумная наука), изобретатель, новая сила, пункты силы.
Силы: конденсатор эфирной энергии (поток), хроноакселератор (проворство);
Пункты силы: 25.
Снаряжение: механизмы и устройства, набор инструментов.

Вудуист

Последователи культа вуду — колдуны-хунганы и колдуньи-мамбо — практически не встречаются вне Нового Орлеана.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: вера d10, драка d6, храбрость d8, внимание d8, убеждение d8, стрельба d6, маскировка d8.
Харизма: –2; **выдержка:** 1; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.
Изъяны: чужак (мелкий).
Черты: мистический дар (чудеса), вуду.
Снаряжение: дерринджер (5/10/20, 2d6, скорострельность 1, боезапас 2, ББ 1), нож (сила+d4).

Горожанин

В кузнецах ли, пастухах ли, девушках из салуна — во всех жителях Таинственного Запада живёт дух первопроходцев.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: Драка d4, Знание (ремёсла) d8, Внимание d6, Стрельба d4.
Харизма: 0; **шаг:** 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.
Изъяны: —
Черты: —
Снаряжение: у горожан есть различные предметы, связанные с их родом деятельности. Многие носят с собой пушку или хотя бы нож.

Железнодорожный воин

Железнодорожные воины — прожжённые жизнью личности, нанимаемые железнодорожными баронами на роль пушечного мяса в их кровавых размолвках. Некоторые из них обладают особыми способностями и экипировкой — эти элитные бойцы воплощают собой специфический характер каждой железнодорожной компании.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d8, храбрость d8, внимание d6, стрельба d8, маскировка d6.

Харизма: –2; **шаг:** 6;

защита: 6; **стойкость:** 6.

Изъяны: враг (воины других компаний), дурной характер.

Черты: быстрая перезарядка.

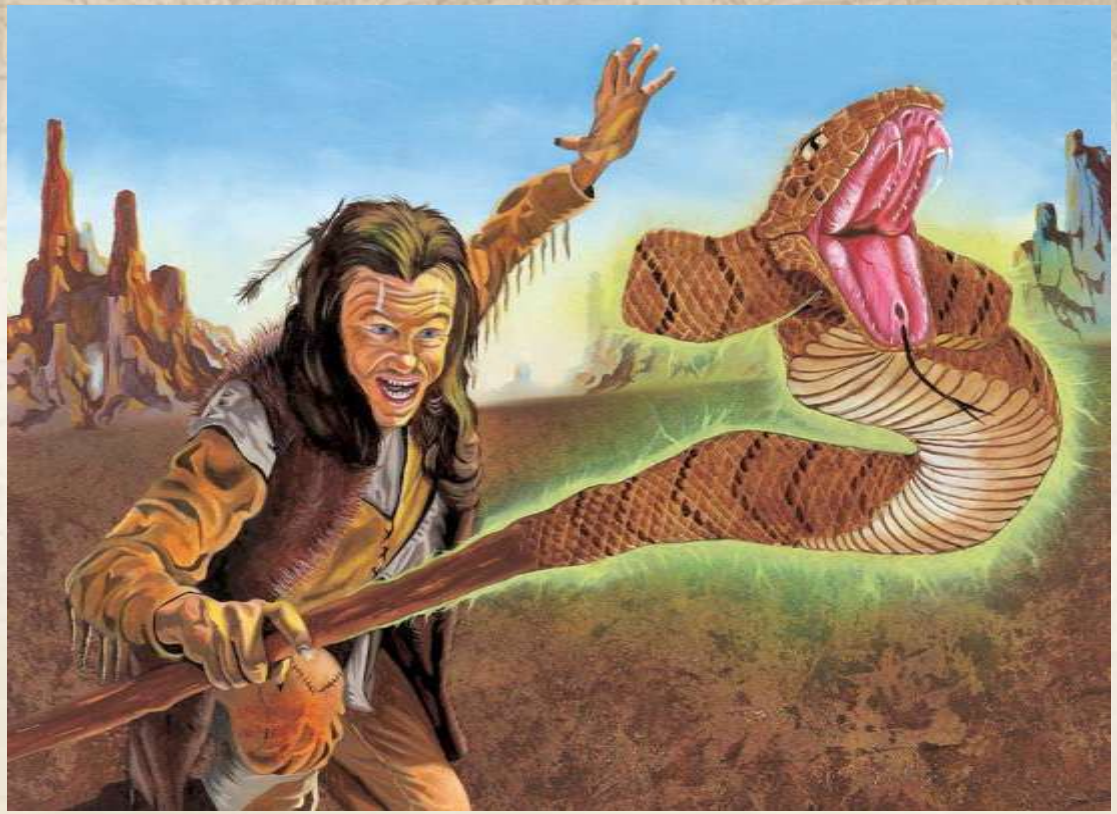
Снаряжение: обычно железнодорожные воины получают снаряжение от своих нанимателей и вооружены различными револьверами, винтовками, дробовиками и более экзотическим оружием.

Особенности (компания): несмотря на то, что каждый железнодорожный воин служит какому-то барону, немногие избранные получают дополнительные особенности, связанные с компанией, к которой они принадлежат. Не забудь, что эти элитные бойцы должны быть малочисленными по сравнению с безликой толпой, исполняющей львиную долю грязной работы баронов. Компании предоставляют своим элитным воинам следующие особенности:

- **Байу Вермилион:** восставшие из мёртвых. Барон Лакруа «вознаграждает» своих самых ценных солдат, даруя им вторую жизнь. Они получают способности монстров ***страх***, ***бесстрашный*** и ***нежить***.
- **Блэк Ривер:** ковен. Всем известно, что Мина Девлин предпочитает мужчинам наёмниц женского пола (но, разумеется, она скорее наймёт опытного стрелка, нежели школьную учительницу). Чего многие не знают, так это того, что она обучает своих фавориток искусству ведовства. Они получают черту ***мистический дар (чёрная магия)***, 10 пунктов силы и силы ***стрела***, ***щит*** и ***полёт***.
- **Дикси Рэйлс:** солдаты Конфедерации. Дикси Рэйлс пользуется поддержкой со стороны правительства Конфедерации и часто прибегает к помощи армии Юга. Эти воины используют параметры солдат-ветеранов.
- **Айрон Дрэгон:** самураи. Чанг пользуется популярностью не только у китайцев, но и у иммигрантов из других стран Азии. Эти бойцы были ронинами, самураями без господина, пока Чанг не предложил им новую жизнь в Америке в обмен на их воинское мастерство. Игральная кость, соответствующая навыку ***драки*** самураев, равна d10, и они обладают изъяном ***кодекс чести***. Они вооружены катаной (сила+d10) и носят традиционную самурайскую броню (+2).
- **Юнион Блу:** солдаты Союза. Как и Дик- си Рэйлс, Юнион Блу пользуется под- держкой своего государства, в данном слу- чае — США. Бойцы обладают параметрами солдат-ветеранов.
- **Уосатч:** Отряд Икс. Стрелки и другие подчинённые Хельстромма, не справляющиеся со своими обязанностями, попадают в печально известные «отряды Икс». Эти обречённые на мучительный конец бедолаги вынуждены проверять экспериментальные прототипы Хельстромм Индастриз в полевых испытаниях. Большая часть воинов отряда Икс снаряжена различным оружием Гатлинга или огнемётами, а некоторым достаются и более загадочные устройства. Они получают одну силу безумной науки с аспектом по твоему выбору, а также d10 в соответствующем навыке. Все члены отряда Икс владеют навыком ***ремонта*** d6.

Индеец-воин

Практически повсеместно на Таинственном Западе можно встретить отряды краснокожих воинов из различных племён. Здесь представлены воины, следующие Старым путям, но их параме-



тры можно легко изменить для отображения более прагматичных (или сбившихся с пути истинного, в зависимости от точки зрения) сородичей.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
навыки: драка d8, храбрость d8, запугивание d6, верховая езда d8, стрельба d6, маскировка d6, выживание d6, выслеживание d6.
Харизма: 0; **шаг:** 8; **защита:** 7; **стойкость:** 6.
Изъяны: клятва Старых путей (мелкий), упрямство.
Черты: блок, быстроногость.
Снаряжение: лук (12/24/48, 2d6), томагавк (сила+d6), лошадь.

Индеец-ветеран

Индейские воины-ветераны прошли через немало битв как с белым человеком, так и со скверной Жнецов, а иногда и с другими племенами.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.
Навыки: драка d10, храбрость d8, запугивание d8, верховая езда d10, стрельба d8, маскировка d8, выживание d6, выслеживание d8.
Харизма: 0; **шаг:** 8; **защита:** 8; **стойкость:** 6.
Изъяны: клятва Старых путей (мелкий), упрямство.
Черты: блок, быстроногий, боевая ярость+.
Снаряжение: лук (12/24/48, 2d6), боевая дубинка (сила+d6), лошадь.

Индеец-шаман

В зависимости от племени и его обычаев шаман может быть могучим воином, знахарем или мудрым лидером.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, храбрость d8, знание (оккультизм) d8, убеждение d8, верховая езда d8,

стрельба d6, маскировка d6, выживание d8, выслеживание d8, знахарство d10.
Харизма: 0; **выдержка:** 1; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.
Изъяны: клятва Старых путей (крупный).
Черты: мистич. дар (шаманизм), новая сила.
Силы: доспех, усилить/ослабить параметр, лечение; **пункты силы:** 15.
- **Снаряжение:** лук (12/24/48, 2d6), копьё (сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное).

Картёжник

Эти хитрые чародеи обычно стараются не привлекать к себе внимания. Они прекрасно знают, что если об их способностях станет известно публике, картёжникам светит пеньковый галстук.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: азартные игры d6, храбрость d6, знание (оккультизм) d6, внимание d6, стрельба d4, колдовство d10, провокация d6.
Харизма: –1; **выдержка:** 1; **шаг:** 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.
Изъяны: любопытство, дурная привычка (мелкий, постоянно тасует колоду), в розыске (мелкий).
Черты: мистический дар (магия), пункты силы.
Силы: стрела, усилить/ослабить параметр, щит; **пункты силы:** 15.
Снаряжение: дерринджер (5/10/20, 2d6, ск. 1, боезапас 2, ББ 1), колода карт.

Лидер культа

Эти бессердечные типы — любимчики Жнецов. В обмен на власть они продают свои бессмертные души маниту, которых считают тёмными богами, и Жнецам не нужно тратить свою бесценную энергию на создание чудовищ, когда есть куда более чудовищные люди. Нередко в повседневной жизни лидеры культов — столпы общества вроде мэров, маршалов или иных важных шишек, и поэтому прекрасно справляются с ролью руководителей в своих тайных обществах.

Самый значимый культ Таинственного Запада — Культ заблудших ангелов. Все «истинные последователи» Гримма (не считая круга его приближённых, «Тринадцати Старейшин») используют параметры лидеров культа, и большинство из них — дикие карты.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d10, храбрость d10, знание (оккультизм) d8, внимание d6, стрельба d6, колдовство d10.
Харизма: –4; **выдержка:** 4; **шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6.
Изъяны: кровожадный, самоуверенный.
Черты: мистический дар (чёрная магия), командный голос, боевой пыл, упреждающий удар, защита от сверхъестественного+, пункты силы.
Силы: усилить/ослабить параметр, рассеивание, страх.
Снаряжение: лидеры культа обычно используют ритуальное оружие, напитанное тёмной энергией (которая прибавляет +2 к урону от атак лидера культа, и только его).

Мастер боевых искусств

С наплывом в Лабиринт китайских иммигрантов — во многом благодаря Чангу и другим китайским военачальникам — на Таинственном Западе получили распространение традиционные боевые искусства Китая.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: драка d8, храбрость d6, запугивание d8, внимание d6, маскировка d4.
Харизма: 0; **шаг:** 6; **защита:** 6; **выносливость:** 5.
Изъяны: кодекс чести.
Черты: мастер боевых искусств.
Снаряжение: —

Гуру боевых искусств

Мастера боевых искусств посвящают своё существование постижению философии своего жиз-

ненного пути. Благодаря своему упорству и целеустремлённости они открыли в себе способность проводить через своё тело энергию Земель Охоты, став силой, с которой приходится считаться.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d8.
Навыки: драка d10, храбрость d6, запугивание d8, внимание d8, маскировка d6.
Харизма: 0; **выдержка:** 1; **шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5.
Изъяны: Кодекс чести.
Черты: мистический дар (искусство ци), мастер боевых искусств, совершённое кунг-фу (коготь орла, сила+d4, ББ 2).
Силы: доспех d8, полёт d6, сокрушение d8; **пункты силы:** 20.
Снаряжение: —

Пират Лабиринта

Каналы Великого Лабиринта кишмя кишат пиратами всех видов и сортов, включая каперов Союза и Конфедерации, служащих Чангу Крыс Лабиринта под командованием Су Красные Лепестки, а также внушительной флотилии независимых морских волков.
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6.
Навыки: судовождение d6, лазанье d6, драка d6, храбрость d6, запугивание d6, внимание d6, стрельба d6, маскировка d6, плаванье d6.
Харизма: –2; Шаг: 6; Защита: 6; Стойкость: 5.
Изъяны: жадность, дурной характер.
Черты: блок, твёрдая рука.
Снаряжение: кольт «Гром» (12/24/48, 2d6, ск. 1, обойма 6, ББ 1), абордажная сабля (сила+d6).

Рейнджер

Самые крутые парни Таинственного Запада — это, несомненно, Техасские рейнджеры. Они обычно работают поодиночке. Если их собирается несколько, не сомневайтесь, — в окрестностях творится что-то серьёзное.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.
Навыки: драка d10, храбрость d6, запугивание d8, знание (оккультизм) d6, внимание d6, верховая езда d10, стрельба d10, уличное чутьё d6, выживание d6, выслеживание d8.
Харизма: +2; **выдержка:** 2; **шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6.
Изъяны: самоуверенность, клятва (уничтожить или подавить угрозу сверхъестественного).
Черты: техасский рейнджер, истинное мужество.
Снаряжение: парные кольты «Миротворцы» двойного действия (12/24/48, 2d6+1, ск. 1, боезапас 6, ББ 1), нож Боуи (сила+d4+1, ББ 1), лошадь, значок рейнджера. Многие рейнджеры также носят с собой винтовку или дробовик, или даже динамит, охотясь на опасную тварь.

Служитель культа

Нечестивые культы, поклоняющиеся чудовищным идолам, — костяк тёмных сил Таинственного Запада. Типичный служитель культа слепо предан вере и с радостью готов пролить кровь во имя своих зловещих богов. Кроме того, большинство старается поддерживать благопристойный публичный образ, проводя свои чудовищные ритуалы подальше от чужих глаз. Соответственно, если приверженцев зла не поймать за руку, культы обычно очень трудно искоренить.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d8, храбрость d6, знание (оккультизм) d4, знание (ремёсла) d4, внимание d6, стрельба d6.
Харизма: –4; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.
Изъяны: Кровожадный.
Черты: Защита от сверхъестественного.
Снаряжение: служители культа обычно вооружены небольшим оружием вроде ритуальных кинжалов или иных символов веры, но не гнушаются и огнестрельным оружием.

Солдат

Солдат, как южан, так и северян можно встретить где угодно на Таинственном Западе. Одни из них — трусы, другие — честные, а третьи выстрелят тебе в спину за пару долларов. Единственное, что объединяет их всех, — долг перед своими государствами в войне и мире.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, храбрость d6, внимание d6, стрельба d6.
Харизма: 0; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Изъяны: клятва.
Черты: солдат.
Снаряжение: винчестер 1873 года (24/48/96, 2d8, ск. 1, боезапас 15, ББ 2), штык (сила+d4) (когда закреплён на винтовке — сила+d6, дальность 1, защита+1, двуручный).

Солдат-ветеран

Эти мужи многое повидали и выжили, чтобы рассказать об этом. Сражались ли они с мексиканцами, индейцами либо же другими американцами, эти люди — опытные ветераны и без труда могут доказать своё мастерство на деле.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d8, храбрость d8, внимание d8, стрельба d8.
Харизма: 0; **шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6.
Изъяны: клятва.
Черты: блок, меткий стрелок, солдат.
Снаряжение: винчестер 1873 года (24/48/96, 2d8, ск. 1, боезапас 15, ББ 2), штык (сила+d4) (когда закреплён на винтовке — сила+d6, дальность 1, защита+1, двуручный).

Солдат-офицер

Офицеры, получившие обучение в военной академии либо же повышенные из рядовых солдат, отвечают за жизни своих подчинённых и за успех отведённых им военных кампаний.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, храбрость d8, знание (военное дело) d8, внимание d8, стрельба d8.
Харизма: 0; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5
Изъяны: клятва.
Черты: командный голос, держать строй!, солдат.
Снаряжение: армейский кольт (12/24/48, 2d6+1, ск. 1, боезапас 6, ББ 1), сабля (сила+d6).

Сотрудник Агентства

Большая часть сотрудников Агентства имеет постоянные должности, но некоторые из них — сторонние специалисты, временно нанятые за индивидуальные таланты. Они занимаются расследованием сверхъестественных феноменов, при этом скрывая от общественности правду об истинном положении вещей.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, храбрость d8, запугивание d8, расследование d6, знание (право) d6, знание (оккультизм) d6, внимание d8, стрельба d8, уличное чутьё d6.
Харизма: 0; **выдержка:** 1; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Изъяны: перестраховщик, клятва (уничтожить или подавить угрозу сверхъестественного).
Черты: сотрудник агентства, уклонение, хладнокровие.
Снаряжение: пистолет Гатлинга (12/24/48, 2d6, скорострельность 2, боезапас 12, ББ 1), маскировочный набор, удостоверение агента.

Стрелок

Практически все жители Таинственного Запада (по крайней мере, те, которым жизнь дорога) носят при себе ствол, но эти ребята зарабатывают пальбой на жизнь, и спрос на их услуги есть всегда. Эти неразборчивые в средствах и методах типы обычно недорого берут и не заморачиваются с моральной составляющей — главное, чтобы предоставляли патроны и не тянули с оплатой.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, храбрость d6, внимание d6, стрельба d8.
Харизма: 0; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Изъяны: —
Черты: быстрая реакция.
Снаряжение: любое огнестрельное оружие.

Стрелок-ветеран

Старая поговорка гласит, что есть два вида стрелков: быстрые и мёртвые. У этих ребят за плечами немало опыта, поэтому медленными их не назовёшь. За свою работу такие стрелки потребуют немалых деньжат, но они стоят каждого доллара.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: драка d6, храбрость d8, внимание d8, стрельба d10.
Харизма: 0; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.
Изъяны: —
Черты: быстрая реак- ция, стрельба от бедра, меткий стрелок, быстрая перезарядка.
Снаряжение: любое огнестрельное оружие.

Чудотворец

Чудотворцем может быть праведный крестоносец, смиренный пацифист или же странствующий проповедник. Независимо от конкретики, эти люди — столпы приютившего их общества и могущественные поборники добра на Таинственном Западе. Проповедники и ревнители веры — весьма частое зрелище, но истинные чудотворцы — явление редкое, и они практически всегда являются дикими картами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: вера d8, драка d6, храбрость d6, лечение d6, запугивание d6, внимание d6, убеждение d6.
Харизма: 0; **выдержка:** 1; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Изъяны: герой, верный друг, пацифизм (мелкий).
Черты: мистический дар (чудеса), воин света.
Снаряжение: трость (сила+d6), библия, крест.

ОБЫЧНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Таинственный Запад изобилует обычными животными, параметры большинства из которых ты можешь найти в книге правил «Дневник Авантюриста». Здесь же представлено ещё нескольких опасных зверей, живущих на Американском континенте, с которыми в своих странствиях с некоторой вероятностью встретятся герои.

Бизон

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+2, выносливость d12.
Навыки: драка d6, внимание d6.
Шаг: 7; **защита:** 5; **стойкость:** 10.
Особенности:
- **Рога:** сила+d6.
- **Разбег:** бизоны нередко пытаются поразить противников с разбегу своими длинными рогами. Если перед атакой бизон может преодолеть хотя бы 6 клеток, то он получает +4 к урону.
- **Размер +2:** бизоны — весьма крупные существа.
- **Давка:** бизоны становятся по-настоящему опасными, когда огромное стадо зверей стремительно бежит в ярости или панике. Те, кому не повезло попасть в бегущее стадо, попадают под удары множества копыт. Эти герои должны каждый раунд осуществлять проверку ловкости со штрафом –2, получая 2d6+2 урона в случае провала. После трёх успешных проверок ловкости бедолага выбирается из стада.

Койот

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, храбрость d6, внимание d10, маскировка d8.
Шаг: 10; **защита:** 5; **стойкость:** 4.
Особенности:
- **Зубы:** Сила+d4
- **Быстроногий:** койоты используют d10 вместо d6 во время бега.
- **Стремительность:** койоты перетягивают карты действия достоинством младше шестёрки.
- **Размер –1:** койоты — не очень крупные животные.

Гризли

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d12.
Навыки: драка d8, храбрость d10, запугивание d10 внимание d8, плавание d6.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 11.
Особенности:
- **Когти:** Сила +d6.
- **Материнская опека:** медведица гризли, защищающая своих медвежат, страшна в бою. Её защита понижается до 2, но она получает +2 ко всем проверкам драки и силы, а также +2 к стойкости. Медведица игнорирует все штрафы за ранения.
- **Медвежья хватка:** в действительности медведи не пытаются схватить своих жертв. Они используют свой вес для того, чтобы прижать противника к земле, после чего разрывают его тело зубами и когтями. Медведь, атаковавший с подъёмом, успешно прижимает к земле своего врага, которому остаётся только попытаться вырваться из «медвежьей хватки» в ходе своего действия, для чего ему потребуется успешно осуществить встречную проверку силы с подъёмом.
- **Размер +2:** рост этих существ может достигать восьми футов, а вес — 1000 фунтов.

Скорпион

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d4
Навыки: драка d6, маскировка d8, провокация d4
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 2
Особенности:
- **Яд (–2):** персонаж, раненый или даже введённый в шок ударом жала скорпиона, должен совершить успешную проверку выносливости со штрафом –2 или немедленно перейти в состояние при смерти (смерть последует через 1d4 часа). Успех означает, что ужаленная часть тела парализована на 1d6 дней.
- **Размер –2:** скорпионы — крошечные существа.
- **Мелкий:** из-за маленького размера этой твари на атаки, направленные против скорпиона, налагается штраф –2.
- **Жало:** сила+яд.

ЗНАМЕНИТОСТИ

Таинственный Запад рождает новые легенды каждый день! Некоторые из этих людей известны благодаря своим подвигам, о которых часто пишут в десятицентовых романах, романтизирующих Запад для людей с Восточного побережья. Других знают лишь единицы, и их имена шепчут с благоговением и страхом.

Однако репутация, заработанная на Таинственном Западе, — это палка о двух концах. Она может принести богатство и славу. Но есть и оборотная сторона. Любая горячая голова с пушкой считает, что имеет возможность мгновенно прославиться на всю Америку, став «тем, кто пристрелил легенду!» Тем не менее, большинство людей, перечисленных здесь, всегда готово к такому повороту событий.

Бедовая Джейн

Марта Джейн Каннари Бёрк, более известная как Бедовая Джейн, — одна из самых сильных женщин Запада: пару раз она даже выдавала себя за мужчину, чтобы получить работу погонщика или скаута. Несмотря на её суровый вид, у Джейн есть и более мягкая сторона. Например, она раздавала бедным продукты, «отданные на благотворительность» богатыми «меценатами». Джейн хорошо знала Хикока и утверждает, что даже слишком хорошо. Большинство людей отказывается обсуждать это, равно как и тот факт, что она говорила с ним после его смерти. Джейн стала сильно прикладываться к бутылке после того, как Билл был подло убит, и многие верят, что все призраки, которых она видела, вызваны алкоголем.

Сейчас Джейн едва сводит концы с концами и пробавляется подачками от своих друзей, а так-

же изредка подрабатывая «прислугой» в каком-либо из печально известных заведений Дэдвуда.

Джейн — обычная, внешне непримечательная женщина с каштановыми волосами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d10.

Навыки: лазанье d8, драка d8, азартные игры d6, храбрость d8, знания (Дакота) d6, внимание d6, убеждение d4, верховая езда d8, стрельба d8, маскировка d6, выживание d6, выслеживание d6.

Харизма: –2; **выдержка:** 1; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость 7.**

Изъяны: неудачник, верный друг, уродство.

Черты: боевая закалка, репутация, быстрая перезарядка.

Снаряжение: кольт «Миротворец» двойного действия (12/24/48, 2d6+1, ск. 1, боезапас 6, ББ 1), винчестер «73 (24/48/96, 2d8, ск. 1, боезапас 15, ББ 2), охотничий нож (сила+d4, ББ 1).

"Бэт" Мастерсон

Уильям Барклай «Бэт» Мастерсон в настоящее время является шерифом округа Форд, штат Канзас, а его брат занимает должность маршала в Додж-Сити. Мастерсон и сам проводит большую часть времени в Городе тишины. Как правило, он из дружелюбных, но не стоит выводить его из себя. Бэт — не самая быстрая рука или меткий стрелок, — и известен тем, что не теряет головы и решает проблемы раньше, чем они становятся проблемами. Мастерсона уважают в Додж-Сити, и он в любой момент может созвать себе в поддержку товарищей. Кроме того, он неисправимый франт. Бэт обычно надевает чёрный костюм с подходящим котелком и галстуком и носит короткие, аккуратно подстриженные усы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d8, азартные игры d8, храбрость d8, запугивание d8, знания (закон) d8, убеждение d10, верховая езда d8, стрельба d8, маскировка d8, уличное чутьё d8, выживание d8, выслеживание d8.

Харизма: +2; **выдержка:** 3; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: кодекс чести, любопытство, герой, верный друг, чужак (мелкий).

Черты: привлекательность, харизматичный, хладнокровие+, репутация, железная воля.

Снаряжение: кольт «Миротворец» двойного действия (12/24/48, 2d6+1, скорострельность 1, боезапас 6, ББ 1), трость (сила+d4, защита +1).

Ворон

Именно из-за Ворона и началась вся эта заваруха с Судным днём, и он весьма рад тому, как все закрутилось. Тем не менее, нельзя сказать, что он надеется, что Дикий Запад в одночасье превратится в Мёртвые Земли. Ворон болтается тут уже какое-то время, примерно лет сто, и он талантливый мастер строить далеко идущие планы.

Большую часть времени Ворон проводит среди Народов сиу, руководя из тени действиями Сидящего Быка и других вождей. Он больше не может сам управлять своим культом, Братством Ворона, но лидеры культа докладывают ему обо всем. В настоящий момент Ворон проводит больше всего времени у Источника вечной молодости, что в легендарном затерянном городе Сиболы, секрет местонахождения которого он вырвал у последнего из племени анасази.

Если тебе вот прямо-таки необходимо выставить своих героев против Ворона, но ты озабочен тем, чтобы не нарушать каноническую историю «Ада на Земле», то знай, что у Ворона есть ряд двойников, действующих на Диком Западе и говорящих от его лица, каждый из которых является могущественным членом Братства Ворона.

Используя представленные ниже характеристики Ворона, ты можешь создать его двойников, понизив все его характеристики на одну ступень и выбрав особенности, а также любые черты предыстории или черты, соответствующие легендарному рангу.

Как и Ворон, его последователи используют чёрную магию, которая сродни мистическому

дару (шаманизм). Это означает, что они не получают свою силу непосредственно от духов природы. Вместо этого последователи Ворона призывают маниту, и эти порочные создания заставляют духов природы наполнять силой снадобья шаманов. Духи природы, которых используют таким образом, превращаются в новых маниту или погибают. Поскольку могущество последователей Ворона, хоть и опосредованно, зависит от духов природы, они используют те же силы, что и обычные шаманы. Двойники имеют пять сил и по 25 пунктов силы.

Ворон выглядит как стройный мускулистый индеец неопределённого возраста. Его лицо исчерчено морщинами, но волосы блестят, как вороново крыло.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d12+2, сила d12, выносливость d12.
Навыки: лазанье d10, драка d12+2, храбрость d12, лечение d10, запугивание d12, знания (оккультизм) d12+6, внимание d12, убеждение d12, верховая езда d12, стрельба d12, маскировка d12, выживание d12, плавание d10, провокация d10, метание d12, выслеживание d12, знахарство d12+2.
Харизма: 0; **выдержка:** 5; **шаг:** 8; **защита:** 12; **стойкость:** 11.
Изъяны: жажда крови, дурной характер, самоуверенность, упрямство, мстительность (крупный), клятва (крупный. служит Жнецам).
Черты: мистический дар (шаманизм), бугай, харизматичный, боевая закалка, командный го-

лос, здоров как бык, баловень судьбы (х3), боевой пыл, быстроногий, верные спутники (братство ворона), крепкий орешек+, держать строй!, защита от сверхъестественного+, блок+, уклонение+, упреждающий удар+, боевая ярость+, стальные нервы+, круговой удар+, несгибаемый+, именное оружие+ (боевая индейская дубинка), воодушевление, мастер (драка, знахарство), искусный воин+, могучий удар, стальные нервы, стремительный, репутация, железная воля, привлекательность+.

Снаряжение: боевая индейская дубинка, в своё время использовавшаяся Вороном в битве против Древних (сила +d12, защита –1, ББ 4, двуручное оружие).

Особенности

- **Сделка с Дьяволом:** Ворон — любимчик Жнецов, и они не спешат позволить ему предстать пред ласковой ночью. Даже если Ворона убьют, через неделю он вернётся из могилы в обличье меченого. Более того, становясь меченым, он приобретает неуязвимость и слабость, описанные ниже.
- **Бесстрашный:** Ворон многое повидал в Землях Охоты и перенёс это, не моргнув глазом. Он не восприимчив к страху и запугиванию.
- **Бессмертный:** благодаря силе Источника вечной молодости, Ворон не подвержен старению. Тем не менее, чтобы наводить марафет и разглаживать морщины, каждые десять лет он должен возвращаться к Источнику.
- **Неуязвимый:** Ворон может оказаться в шоке, но не получает ранений при магической или обычной атаке.
- **Силы:** Ворону подвластны все силы, перечисленные в «Deadlands: Мёртвые Земли», и у него столько пунктов силы, сколько ему нужно.
- **Слабость (оружие Конкистадоров):** только оружие бледнолицых, первыми ступивших на землю Северной Америки, может упокоить Ворона. Меч, мушкет, нож и любое другое оружие Конкистадоров наносят ему обычный урон.

Джонни Ринго

Урождённый Джон Рингольд Джонни Ринго — самый опасный член банды Ковбоев. Он быстрее, чем гремучая змея, а когда выпьет — держите его семеро. Когда Джонни вываливается из салуна, улицы Тумстоуна пустеют быстрее дырявого бурдюка. Он презирает Дока Холлидея, и это чувство взаимно. Между ними не раз случались перестрелки, и в народе бытует мнение, что не за горами тот час, когда кто-то из этих двоих сыграет в ящик.

Ринго — красивый парень с зачёсанными назад волосами и густыми чёрными усами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d8, азартные игры d8, храбрость d8, запугивание d6, внимание d8, убеждение d6, верховая езда d8, стрельба d10, маскировка d8, выслеживание d8.

Харизма: –5; **выдержка:** 4; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: жажда крови, дурная привычка (мелкий, опиум), мстительность (крупный).

Черты: привлекательность, смертельный выстрел, дуэлянт, стрельба от бедра +, быстрая реакция, репутация, твёрдая рука, атака с двух рук.

Снаряжение: два кольта «Миротворец» двойного действия (12/24/48, 2d6+1, скорострельность 1, боезапас 6, ББ 1).

Дикий Билл Хикок

Дикий Билл вернулся в Дэдвуд в 76-ом. Он всегда был осторожным, но его философия «стреляй-первым-и-не-задавай-вопросов» в конце концов всё-таки вышла ему боком. Второго августа, когда Билл играл в карты в салуне «Наттэл и Мэнн № 10», Джек Макколл выстрелил ему в затылок.

Макколл был пойман, и его судили шахтёрским судом. Трусливый подлец объяснил, что выстрелил в Хикока из-за покерного долга, а также утверждал, что он брат человека, которого Хикок застрелил в 1869-ом. Присяжные оправдали его,

невзирая на слухи, что Макколл был нанят какими-то негодяями, чтобы не дать Биллу выдвинуть свою кандидатуру на пост маршала Дэдвуда.

Хикок, однако, на том свете не задержался. Он выкарабкался из могилы меченым и поклялся отомстить Макколлу и его нанимателю, кем бы тот ни оказался. Ему удалось держать своего маниту в узде, пока он наводил справки о Макколле, но в последнее время его воля дала слабину.

Хикок был высоким красавцем с острыми чертами лица. Его рост остался таким же, но вот лицо немного подпорчено процессами гниения, что протекали до того момента, пока в его труп ещё не заполз маниту.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d8, азартные игры d8, храбрость d8, запугивание d12, внимание d8, убеждение d8, верховая езда d8, стрельба d12+2, маскировка d10, выживание d8, выслеживание d8.

Харизма: –4; **выдержка:** 5; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Изъяны: плохое зрение (мелкий), жажда крови, враг (куча людей ненавидит Билла), упрямство, мстительность (крупный).

Черты: эксперт (стрельба), несокрушимый, стрельба от бедра+, стальные нервы, быстрая реакция, быстрая перезарядка, железная воля.

Снаряжение: два флотских кольта (12/24/48, 2d6+1, ск. 1, боезапас 6, ББ 1), винчестер ‘73 (24/48/96, 2d8, ск. 1, боезапас 15, ББ 2), охотничий нож (сила+d4, ББ 1).

Особенности:

- **Меченый:** выдержка +1; необходимо спать 1d6 часов каждую ночь; только выстрел в голову может убить; если меченый «умирает» не от попадания в голову,то он всего лишь теряет сознание на 1d6 дней. Хикок потерял контроль над своим маниту некоторое время назад.
- **Неуязвимость:** легенда о смерти Дикого Билла только добавила ему сил. Хотя любая атака всё ещё может ввести его в шок, ранение наносит только то оружие, которым пользовался Макколл, чтобы пристрелить его. Кроме того, это должен быть выстрел в голову.

Док Холлидей

Джон Генри Холлидей вернулся на запад в 72-ом, когда ему поставили диагноз туберкулёз. Он надеялся, что сухой воздух Аризоны окажет благотворное влияние на его бедные лёгкие. Хотя Холлидей и балуется стоматологией (отсюда и его прозвище), его настоящий бизнес и бизнес успешный — азартные игры.

С Доком опасно пересекаться. Он вспыльчив и не стесняется отвечать на провокации. Он завёл себе намного больше врагов чем друзей, но многие держат язык за зубами, боясь, что Док отрежет его. Тем не менее он очень верен тем друзьям, которые у него есть, включая Уайетта Эрпа, и является бесценным союзником, если дело может привести к перестрелке.

Однако даже от этих друзей Док хранит свои главные секреты, и среди них его мистический дар. Он опытный чародей вдобавок к отличным навыкам стрельбы.

Док умирает и знает это. Он уйдёт в лучах славы, если ему дадут хотя бы половину шанса.

Несмотря на своё бледное лицо (из-за туберкулёза), Док остаётся привлекательным мужчиной. У него тёмные волосы и усы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d8, азартные игры d10, характер d8, лечение d10, запугивание d6, знание (латынь) d10, внимание d8, убеждение d6, верховая езда d8, стрельба d12, колдовство d12.

Харизма: +4; **выдержка:** 6; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: немочь (крупный, туберкулёз), последнее желание, дурная привычка (мелкий, алкоголь), верный друг.

Черты: мистический дар (магия), привлекательность, харизматичный, боевая закалка, смертельный выстрел, дуэлянт, стальные нервы+, хладнокровие, меткий стрелок, новые силы, пункты силы, восстановление силы, репутация, быстрая перезарядка, железная воля, быстрая реакция, истинное мужество, атака с двух рук.

Силы: меткость, стрела, щит, телекинез; **пункты силы:** 15.

Снаряжение: два кольта «Миротворец» двойного действия (12/24/48, 2d6+1, скорострельность 1, боезапас 6, ББ 1).

Кудрявый Билл Брошес

Кудрявый Билл — это человек номер два в банде Ковбоев. Подробнее об этой банде можно прочитать в описании Тумстоуна в разделе Дикий Юго-Запад (страница 66). Билл — простой человек с чёрными курчавыми волосами и порочным масляным блеском в глазах.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d8, азартные игры d8, храбрость d6, запугивание d8, внимание d8, убеждение d8, верховая езда d8, стрельба d8, маскировка d8.

Харизма: –1; **выдержка:** 2; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость 7.**

Изъяны: дурная привычка (мелкий, опиум), мстительность.

Черты: бугай, командный голос, быстрая реакция, репутация, быстрая перезарядка.

Снаряжение: кольт «Миротворец» двойного действия (12/24/48, 2d6+1, ск. 1, боезапас 6, ББ 1).

Преподобный Иезекия Гримм

Большая часть кровавой предыстории Гримма уже изложена ранее в этой книге, Маршал. Что ещё можно сказать? Сейчас ты узнаешь, как твоя группа может справиться с ним. Однако нам бы очень хотелось, чтобы герои этого не делали. Видишь ли, он нам вроде как нравится. Хочется, чтобы в твоём приключении Гримм раскрылся ярче, чем мы описываем ниже. И всё же, если ты, Маршал, считаешь, что этому дьяволу пришло время получить по заслугам, — загляни в его слабости. Однако помни, что в случае поражения Гримма Ближний Лабиринт и Лост-Энджелс будут повергнуты в хаос. Когда же спустя несколько лет всё наконец-то утрясётся, вероятнее всего, Церковь Лост Энджелс останется у власти. И если повезёт, то это будет уже настоящая церковь, лишённая влияния Гримма и служителей его культа.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d12, сила d10, выносливость d12.

Навыки: лазанье d6, вера d12+2, драка d12+2, храбрость d12, лечение d10, запугивание d12, знания (оккультизм) d12, знания (религия) d12, внимание d12, убеждение d12+2, маскировка d8, уличное чутьё d10, плавание d8, провокация d10.

Харизма: +8; **выдержка:** 5; **шаг:** 6; **защита:** 11; **стойкость:** 8.

Изъяны: жажда крови, дурная привычка (каннибализм).

Черты: избранный, харизматичный, боевая закалка, командный голос, шестое чувство, эксперт (драка), боевой пыл, богатство+, боевая ярость+, блок+, уклонение+, хладнокровие+, стальные нервы+, воодушевление, мастер (вера, внимание), могучий удар, репутация, богатство, воин тьмы.

Снаряжение: дорожный посох (разумеется, он магический! Смотри особенности ниже).

Особенности:

- **Чёрная Магия:** благодаря проведённому Гриммом ритуалу, его магия кажется дарованной Господом, пока Гримм находится в пределах 75 миль от своей церкви (иными словами — всегда). Он может пользоваться любой силой, доступной чудотворцам, и обладает неограниченным количеством пунктов силы.

- **Сделка с Дьяволом:** Гримму подчиняются силы Ада, и он может потратить действие, чтобы призвать на свою сторону демона (смотри стр. 96). Одновременно может быть призвано только два демона, а Гримм в этом случае станет третьим членом этой нечистой компании. Он утверждает, что эти демоны — падшие ангелы, которых Господь послал служить священному делу Гримма в искупление их грехов. Ну, если конечно остаются выжившие, чтобы им что-то объяснить.
- **Бесстрашный:** Гримму совершенно неведом страх. Он не подвержен ужасу и запугиванию.
- **Адские муки:** Гримм может потратить действие, чтобы пройти проверку убеждения, в случае успеха распекая и порицая погрязшие в грехах души своих оппонентов. Все в пределах слышимости должны успешно противостоять «проповеди», пройдя проверку характера, в случае провала оказавшись в шоке от представшей их взору картины ожидающих их мучений.
- **Дорожный посох:** этот предмет окутан чистейшим злом. Любой персонаж, которого задели посохом, должен пройти проверку характера. В случае провала он падает замертво, а душа его уничтожается. После этого нельзя вернуться даже меченым, Маршал. И даже если герою удастся пройти проверку с успехом, атака посохом наносит ему 2d10 урона.
- **Неуязвимость:** хотя Гримм и может оказаться в шоке, он не получает ранений ни от магических, ни от обычных атак.
- **Величие:** Гримма окружает «аура праведности». Чтобы атаковать его, любой противник сначала должен пройти проверку характера со штрафом –2.
- **Духи голодной смерти:** вокруг Гримма витает сонм прожорливых духов. Эти духи невидимы и нематериальны, но все персонажи в пределах 24 футов от Гримма должны каждый раунд проходить проверку выносливости, в случае провала получая

уровень усталости из-за голода. Сытный обед снимает все уровни усталости.

- **Нечестивая харизма:** Хоть Гримм и отвратительный, развращённый старый хрыч, одержимый демонами, людям редко доводится видеть его истинную сущность. У него высокая харизма (+6).
- **Слабость (дорожный посох):** единственная слабость Гримма заключается в том, что на самом деле он не Преподобный Гримм, который был добрым и порядочным человеком. Если герой атакует Гримма тем самым посохом (сила+d4), которым пользовался настоящий Преподобный Гримм во время своих странствий по руинам Калифорнии, то он нанесёт урон как обычно. К несчастью, последователи демона-самозванца сбросили труп настоящего Гримма вместе со всеми его вещами в Просперити-Бэй, и посох давно уже смыло в Лабиринт.

Стоун

Джаспер Стоун настолько суров, что его не принял даже Ад. Он осознал это, когда был застрелен в спину кем-то из своего отряда в Геттисберге. К счастью для него, Судный день был провозглашён, но ещё не наступил, и Стоун выскочил обратно меченым.

Стоун стал первым меченым Страшного суда. Это, однако, не значит, что он был вообще первым меченым, — эта сомнительная честь выпала кому-то другому (и мы пока не будем произносить его имени вслух, партнёр). Но Стоун — первый из этого поколения — и, на сегодняшний день, самый скверный. Он оказался таким ублюдком, что Смерть сделала его своим слугой, и Жнецы назначили избранным убийцей.

Когда герои становятся слишком крутыми (достигают ранга легенды и начинают активно охотиться на приспешников Жнецов), Стоуна посылают, чтобы он решил эту проблему. Он предпочитает дуэли, находя их наиболее забавным способом убийства.

Он всегда целится в голову, когда стреляет. Не по какой-то там серьёзной причине, просто так немного сложнее, а значит и забавнее для него.

Характеристики: ловкость d12+2, смекалка d12+2, характер d12+2, сила d12+2, выносливость d12+2.

Навыки: судовождение d10, лазанье d12, вождение d10, драка d12+2, азартные игры d10, храбрость d12+2, запугивание d12+2, знания (оккультизм) d12+2, взлом d12, внимание d12+2, убеждение d10, пилотирование d8, ремонт d12, верховая езда d12+2, стрельба d12+2, маскировка d12+2, уличное чутьё d12+2, выживание d12+2, плавание d12, провокация d12, метание d12, выслеживание d12+2.

Харизма: –8; **выдержка:** 7; **шаг:** 8; **защита:** 11; **стойкость:** 11.

Изъяны: жажда крови, дурной характер, самоуверенность, упрямство, уродство, мсти-

тельность (крупный), клятва (слуга Жнецов).
Черты: бдительность, амбидекстр, воззри: конь блед…, избранный, боевая закалка, командный голос, шестое чувство, смертельный выстрел, дуэлянт, быстр, как молния, быстроногий, призрак, убийца великанов, крепкий орешек, несокрушимый, защита от сверхъестественного+, кошачий глаз+, блок+, когти+, уклонение+, стрельба от бедра+, хладнокровие+, заживление+, несгибаемый, именное оружие+ (кольты драгун), меткий стрелок, мастер (стрельба), стальные нервы, стремительный, быстрая реакция, боевой клич повстанцев, репутация, пожиратель душ, быстрая перезарядка, устрашение, твёрдая рука, железная воля, сверхъестественная характеристика (ловкость, смекалка, характер, сила, выносливость), истинное мужество, атака с двух рук
Снаряжение: кольты «Драгун» (реликвия, 12/24/48, 2d10, скорострельность 1, боезапас бесконечный, ББ 4).

Особенности:

- **Аура смерти:** Стоун — правая рука самой Смерти. Смерть — это не всегда судьба и уж точно не Фортуна. Никто, ни Стоун, ни кто угодно другой не может использовать фишки по любому поводу, когда Стоун находится в пределах прямой видимости.
- **Конец строки:** раны, нанесённые Стоуном, не могут быть исцелены даже сверхъестественными способами, и жертвы Стоуна не возвращаются к жизни никаким из способов (даже меченым).
- **Страх:** Стоун с очевидностью меченый, и его вид вынуждает сделать проверку храбрости любого, кто посмотрит на его иссушенное и искажённое лицо.
- **Бесстрашный:** хоть маниту самого Стоуна и трясётся от него в страхе, Стоун не боится никого и ничего. Он полностью защищён от страха и запугивания.
- **Неуязвимость:** Стоун может оказаться в шоке, но он не получает ранений от магических и, тем более, обыкновенных атак.
- **Слабость (пули предательства):** Стоун может быть убит настоящими пулями его отряда, который уже один раз убил его под Геттисбергом. Однако добыть эти старые, использованные куски свинца представляется серьёзным предприятием. Хотя пара патронов всё ещё может находиться прямо в туше Стоуна! Также необходимо переплавить этот свинец в новые пули, прежде чем ими можно будет выстрелить в Стоуна, и, можешь закладывать свою пушку против ржавого гвоздя, что Жнецы предупредят Стоуна о любом недоумке, который попытается сделать что-то подобное. Наконец, благодаря тому, что он меченый, несмотря на то, что эти пули могут ранить его, только выстрел в голову отправит Стоуна в небытие.
- **Слабость (своими руками):** Стоун так же может быть убит выстрелом из пушки, которую он держит в своих каменно-холодных руках. Удачи, партнёр, она тебе пригодится.

Су Красные Лепестки

Су Красные Лепестки командует флагманом Чанга в Лабиринте. Этот корабль носит имя Ужасный. Пираты Чанга на самом деле боятся Су больше, чем самого Чанга, потому что она скора на расправу даже без провокации. Кроме того, они боятся выйти из дела, потому что Су заработала себе репутацию на выслеживании и потрошении дезертиров. Она действительно сделает всё, чтобы сохранить её таковой!

С Чангом Су объединяют любовь и ненависть. Иначе говоря, она ненавидит его, но не может победить его в схватке, поэтому служит ему. Тем не менее, ей не хватило бы ума, чтобы руководить самой. Она полагается на Чанга в плане стратегии, и если бы он не говорил ей, что делать, то она, скорее всего, подрабатывала бы на дешёвом родео. Положение вещей сейчас таково, что она самая опасная женщина в Лабиринте.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d10, храбрость d8, лечение d8, запугивание d6, знание (английский) d10, внимание d6, убеждение d6, стрельба d8, выслеживание d6.
Харизма: –6; **выдержка:** 5; **шаг:** 6; **защита:** 9; **стойкость:** 6.
Изъяны: жажда крови, дурной характер, упрямство.
Черты: мистический дар (искусство ци), боевая закалка, командный голос, полезные связи (железный дракон), уклонение, упреждающий удар, блок+, мастер боевых искусств, новые силы, репутация, совершенное кунг-фу (все стили), круговой удар.
Силы: доспех d6, щит d8, проворство d8, сокрушение d8; **пункты силы:** 20.
Снаряжение: абордажная сабля (сила+d6), броненосный пароход (Ужасный).

Сэт Баллок

Сэт Баллок — городской маршал Дэдвуда. Сэт — спокойный человек и предпочитает решать проблемы мирным путём, если это возможно, но не отказываясь от перестрелки, если это необходимо.

Баллок — человек многих талантов. В дополнение к своим обязанностям стража порядка он также является членом Совета по здравоохранению и благоустройству города и владеет рядом местных предприятий. Его растущая важность и богатство делают его крайне осторожным. Исключительной приметой Баллока считают его пронзительный взгляд, которым он частенько пользуется, чтобы убедить расшумевшихся ковбоев не устраивать проблем в его городе.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d12, внимание d8, убеждение d10, верховая езда d8, стрельба d10, уличное чутьё d8.

Харизма: 0; **выдержка:** 1; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Изъяны: враг (крупный, бандиты), крепкий сон, пацифизм (мелкий), клятва (служить Дэдвуду законником).

Черты: уклонение, богатство, железная воля.

Снаряжение: кольт «Миротворец» двойного действия (12/24/48, 2d6+1, скорострельность 1, боезапас 6, ББ 1), винчестер ‘73 (24/48/96, 2d8, скорострельность 1, боезапас 15, ББ 2).

Уайетт Эрп

Уайетт Берри Стэпп Эрп прожил красочную жизнь. Он работал кучером, железнодорожным охранником, охотником на буйволов и водителем дилижансов. Он начал свою карьеру законника в 1875-ом как сотрудник полиции Уичито, и год спустя присоединился к своему другу Бэту Мастерсону в Додже в качестве помощника маршала.

К сожалению для Додж-Сити, Эрп собирается уезжать. Он с женой планирует перебраться к братьям Эрпа в Тумстоун, где Вирджил и Морган являются местными законниками. Сам же Эрп подумывает о том, чтобы покончить с ношением значка и организовать свой бизнес. Тем не менее, он уверен, что должен помочь своим братьям решить проблему с бандой Ковбоев, а это значит, что для Дока тоже найдётся местечко в дилижансе.

Эрп — сугубо деловой тип с пыльными каштановыми волосами, строгими чертами лица, и взглядом, который, кажется, может быть обращён прямо в душу.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d12, азартные игры d8, храбрость d10, запугивание d12, знание (закон) d6, внимание d8, убеждение d10, верховая езда d10, стрельба d8, маскировка d10, выживание d8, выслеживание d8.

Харизма: 0; **выдержка:** 5; **шаг:** 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6.

Изъяны: герой, верный друг, пацифизм (мелкий), упрямство, мстительность (крупный).

Черты: командный голос, дуэлянт, уклонение+, крепкий орешек, хладнокровие+, воодушевление, везение, быстрая реакция, быстрая перезарядка, репутация, железная воля

Снаряжение: кольт Бантлайна (15/30/60, 2d6+1, скорострельность 1, боезапас 6, ББ 1), винчестер «73 (24/48/96, 2d8, скорострельность 1, боезапас 15, ББ 2), ружьё (12/24/48, 1–3d6, скорострельность 1, боезапас 1, стрельба +2), значок помощника маршала Эрпа (реликвия, которая налагает на все попытки атаковать Уайетта штраф –4. Суммируется с чертой уклонение+)

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ БАРОНЫ

Эти известные люди — главные воротилы в Великих железнодорожных войнах. Каждый из них обладает огромными богатствами, личными армиями в подчинении, и все они непрерывно строят хитрые планы, как бы насолить друг другу. Мы, конечно, расскажем поподробней об их возможностях, но настоятельно рекомендуем не позволять героям разнести этих ребят в пух и в прах. Эти люди, знаешь ли, играют важные роли в истории Мёртвых Земель.

Мы бы не советовали просто так бросать их на съедение волкам (в конце концов, это твои парни, Маршал). Каждая крупная рыба в железнодорожных войнах является превосходным стратегом и тактиком, и обычно они стараются делать всё чужими руками и держатся подальше от полей сражений. Если уж героям придётся противостоять кому-то из них лично, то пусть это станет последним актом кампании. И даже в этом случае, если есть хоть какой-то призрачный шанс на чудесное спасение и малейшая возможность каким-нибудь образом ускользнуть из лап героев, то у баронов окажется достаточно ресурсов, мозгов и сил, чтобы сделать это!

Барон Симон Лакруа

Барон Лакруа — хорошо сложенный чернокожий мужчина лет сорока. Его тяжёлые брови нависают над мрачными пронзительно-серыми глазами. Он регулярно бреет голову, а на его лице не видно и следа бороды или усов. Небольшая золотая серьга обвивает мочку его правого уха.

Ты можешь найти больше о Лакруа на стр. 72.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: вера d12, драка d10, азартные игры d8, храбрость d12, лечение d8, запугивание d10, расследование d10, знания (оккультизм) d12, взлом d6, внимание d12, убеждение d12, стрельба d8, маскировка d10, уличное чутьё d10, провокация d8.

Харизма: –2; **выдержка:** 5; **шаг:** 6; **защита 7; стойкость:** 8.

Изъяны: жажда крови, дурной характер

Черты: мистический дар (чудеса), привлекательность, бугай, харизматичный, командный голос, избранный богом, уклонение, богатство+, защита от сверхъестественного+, стальные нервы+, хладнокровие, репутация, вудуист.

Снаряжение: Кольт «Миротворец» двойного действия, ритуальный нож (сила +d4), сумка заклинателя.

Специальные способности:

- **Лошадь:** как могущественный вудуист Лакруа может быть проводником для лоа. В таком случае, однако, он является лошадью для самих Жнецов! Это означает, что на проверки ***веры*** за каждый ранг силы налагается штраф –1, и барон также может принять в себя частичку могущества Жнецов (слишком большая порция, правда, разорвёт его изнутри). Лакруа способен служить проводником каждому Жнецу не более раза в неделю. Он делает проверку ***веры*** как обычное действие и при успехе получает на свой выбор одну из следующих способностей на один час или пока в игру не выйдет джокер:
  - **Смерть:** Лакруа атакует голыми руками. При успехе жертва обязана пройти проверку ***характера*** (против характера Лакруа) или умереть.
  - **Голод:** любой урон, нанесённый вудуистом (или оружием в его руке), вместо ***ранений*** наделяет уровнями ***усталости***, как будто цель страдает от голода. Герой может сделать ***проверку на прочность***, однако при этом он должен использовать ***характер*** вместо ***выносливости***.
  - **Мор:** Лакруа способен наслать чумное облако своим ядовитым дыханием. Помести центр большого шаблона на Лакруа. Любой, оказавшийся в пределах этого шаблона, должен пройти встречную проверку ***выносливости*** против ***выносливости*** кол-

дуна или умереть. Если жертва не получит подъёма при встречной проверке, она навсегда наделяется крупным изъяном ***немочь***.

- **Война:** ***сила***, ***выносливость***, ***драка*** и ***знание (военное дело)*** Лакруа увеличиваются до d12+2. Его ***защита*** возрастает до 9.

- **Неуязвимость:** Лакруа — любимый слуга Жнецов. Вудуист может оказаться в ***шоке***, но он не получает ***ранений*** от обычных или магических атак.
- **Женоненавистник:** из-за истории с его матерью и сестрой Лакруа безоговорочно ненавидит всех женщин. Он наносит +2 урона любой женщине, которую атакует, однако любая женщина, атакующая Лакруа, получает то же преимущество.
- **Слабость (ритуальный нож):** Лакруа может быть ранен только ритуальным ножом, которым он убил свою сестру (очень похожий нож он сейчас носит при себе).

Джошуа Чемберлен

Сейчас, в свой полтинник, Джошуа Лоуренс Чемберлен неплохо сохранился. Он всё ещё в боевой готовности, хотя его волосы и моржовые усы тронула седина.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d10, сила d6, выносливость d10.

Навыки: судовождение d6, драка d8, храбрость d10, знания (военное дело) d12+2, знание (латынь) d10, знание (религия) d10, внимание d8, убеждение d8, верховая езда d8, стрельба d10.

Харизма: 0; **выдержка:** 5; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Изъяны: немочь (мелкий, боевые ранения), перестраховщик, кодекс чести.

Черты: боевая закалка, командный голос, боевой пыл, эксперт (знание: военное дело), крепкий орешек+, держать строй!, прирождённый лидер, стальные нервы, твёрдая рука.

Снаряжение: армейский кольт (12/24/48, 2d6+1, ск. 1, боезапас 6, ББ 1), сабля (сила+d6), униформа генерал-майора Союза.

Доктор Дариус Хельстромм

Ты можешь найти историю Хельстромма на странице 75. Благодаря своему вкладу в распространение призрачной руды и разработанным им технологиям, Хельстромм, сам того не ведая, стал главным разносчиком Мора на земле. Этот добрый доктор косвенно причастен к бесконечным вспышкам призрачной лихорадки, охватившей Мёртвые Земли.

Дариус Хельстромм — благообразный джентльмен с аккуратно подстриженной бородкой и усами и весьма приметным шрамом на правой стороне лица.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12+6, характер d12, сила d8, выносливость d8.

Навыки: судовождение d8, вождение d12, драка d6, храбрость d12, лечение d8, запугивание d12, расследование d12, знания (биология, химия, оккультизм, физика) d12+6, внимание d12, убеждение d12, пилотирование d10, ремонт d12, стрельба d10, маскировка d6, уличное чутьё d8, плавание d6, провокация d12, метание d12, безумная наука d12+6.

Харизма: 0; **выдержка:** 5; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Изъяны: любопытство, жадность, дурной характер, самоуверенность, клятва (воскресить свою жену Ванессу).

Черты: мистический дар (безумная наука), харизматичный, полезные связи (Хельстромм Индастриз), эврика!, богатство+, изобретатель, везение +, защита от сверхъестественного+, уклонение+, хладнокровие+, именное оружие+ (любая дьявольская машина или агрегат), меткий стрелок, мастер (смекалка, биология, химия, оккультизм, физика, безумная наука), народный умелец, золотые руки, репутация, рок-н-ролл!, пройдоха, твёрдая рука, железная воля.

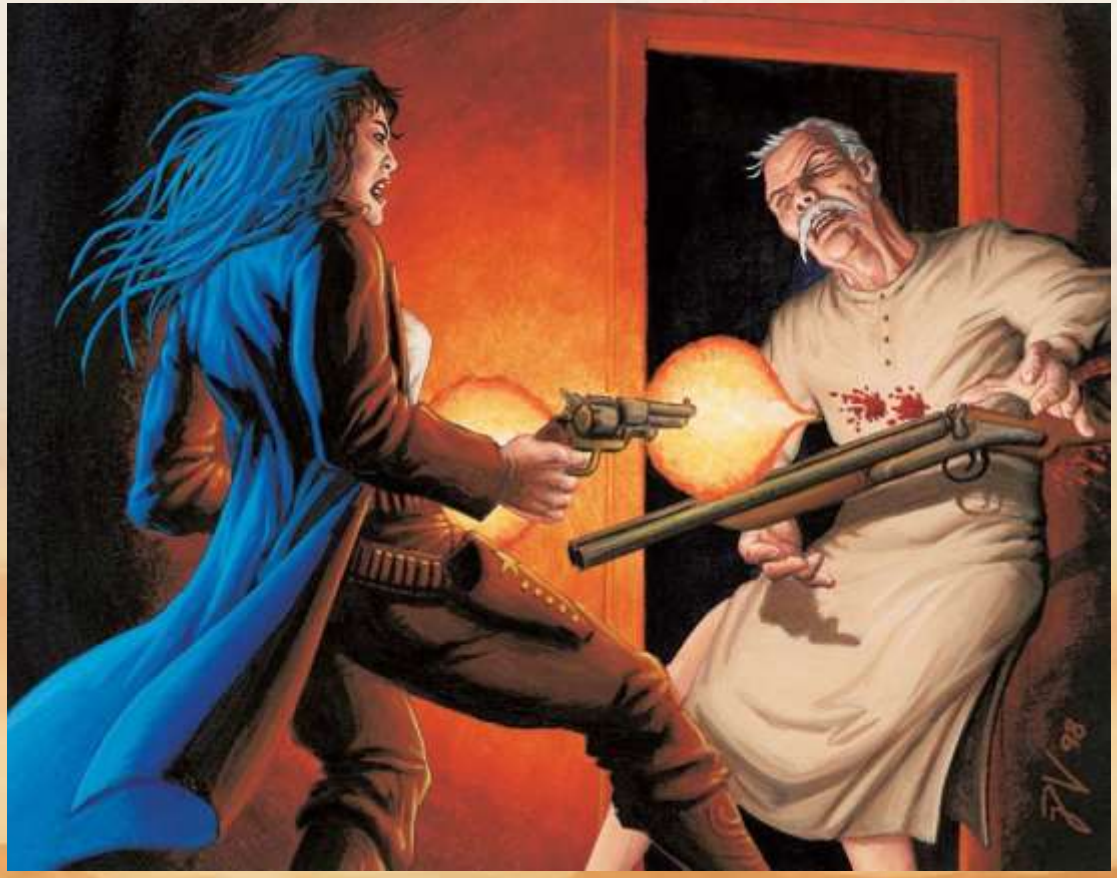
Снаряжение: набор инструментов, монокль.

Специальные способности:

- **Аварийная ситуация:** Хельстромм всегда в компании по крайней мере одного из своих автоматонов, в которых заложен приказ

вернуть тело Дариуса в его личную лабораторию в случае гибели. Там специальный механизм помещает мозг Хельстромма в оболочку автоматона, возвращая его к жизни.

- **Безумная интуиция:** если безумие и требуется для работы изобретателя (а большинство людей в наше время именно так и думает), то Дариус с лихвой преуспел в этом. Его агрегаты считаются дьявольскими машинами, никогда не ломаются, а запас их пунктов силы не кончается, пока они у него. Кроме того, проведя час в своей лаборатории, Хельстромм может изобрести (и соорудить!) новое устройство, в которое заложена любая сила по желанию доктора. Ну и, наконец, он получает преимущество +4 ко всем проверкам ***смекалки***, ***знания*** и ***безумной науки***.
- **Заразительное помешательство:** безумие Хельстромма особого сорта. Вне боевой ситуации при успешной проверке ***убеждения*** (против характера цели) он может заставить любого поверить, во что сам верит. Дариус не страдает заблуждениями, так что он не будет рассказывать о попытках полёта на Луну за сыром, но с лёгкостью может убедить ковбоя, что убийство его друзей не только оправдано, но и жизненно необходимо. Если Хельстромм пытается убедить героев совершить самоубийство или что-то в этом роде, то жертвы его красноречия могут сделать ещё одну проверку ***характера***, чтобы избавиться от наваждения.



Мина Девлин

Кровавая история Мины изложена на странице 73, но стоит отметить, что, несмотря на всю её злобу, она отличается от других баронов-магов тем, что не служит Жнецам (ну если и служит, то не напрямую). Она очень гордится тем, что добилась всего своими силами, не заключая сделок со сторонними силами (не считая тех, что когда-то сделали её ведьмой), и гордыня — одно из её слабых мест.

Миссис Девлин — сногсшибательная красавица с волосами цвета воронова крыла, фарфоровой кожей, полными алыми губами и чувственными зелёными глазами. Она не стесняется пользоваться своей внешностью и обычно одевается соответственно. Тем не менее, эта женщина носит за подвязкой дерринджер и каким-то образом умудряется всегда иметь при себе свой верный кнут.

Столь же безжалостная, сколь и прекрасная Мина ради достижения своих целей не остановится ни перед чем, и горе тому, кто перейдёт ей дорогу.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d12, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d8, храбрость d12, запугивание d12, расследование d10, убеждение d12+2, верховая езда d10, стрельба d8, колдовство d12+2, маскировка d10, уличное чутьё d10, провокация d12.
Харизма: +6; **выдержка:** 5; **шаг:** 8; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Изъяны: жажда крови, мстительность (крупный).
Черты: мистический дар (чёрная магия), харизматичная, богатство+, быстроногая, защита от сверхъестественного+, восстановление силы+, именное оружие+ (кнут), меткий стрелок, мастер (убеждение, колдовство), стальные нервы, новая сила, пункты силы, прилив силы, быстрая реакция, репутация, пройдоха, железная воля, привлекательность+.
Силы: друг зверей, взрыв, стрела, усилить/ослабить параметр, щит, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, полёт, тьма, превращение, полиглот, оглушение, телепортация; **пункты силы:** 30.
Снаряжение: дерринджер (5/10/20, 2d6, ск. 1, боезапас 2, ББ 1), кнут (сила+d4, защита –1, дальность +2, получив подъём при атаке, Мина Девлин не наносит дополнительные d6 урона. Вместо этого до следующего хода защита её цели понижается на 2).

Фицхью Ли

Фицхью Ли — коренастый, склонный к полноте, зрелый мужчина. Его круглое лицо подчёркнуто густыми усами и козлиной бородкой. Несмотря на тучную фигуру, он всё ещё внушительно смотрится в серой форме КША.

Подробно история Ли рассказана на стр. 74.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.
Навыки: судовождение d8, драка d10, храбрость d10, запугивание d10, знания (военное дело) d12, внимание d8, убеждение d12, верховая езда d10, стрельба d10, уличное чутьё d6, плавание d8.
Харизма: +2; **выдержка:** 5; **шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8.
Изъяны: верный друг, причуда (шутник).
Черты: бугай, харизматичный, боевая закалка, командный голос, уклонение, держать строй!, воодушевление, хладнокровие, меткий стрелок, прирождённый лидер, твёрдая рука.
Снаряжение: кольт «Миротворец» двойного действия (12/24/48, 2d6+1, ск. 1, боезапас 6, ББ 1), униформа генерал-майора КША.
Специальные способности:

- **Дьявол-хранитель:** Ли находится под присмотром маниту и верит, что это призрак его дяди — генерала Роберта Ли. Он может попросить своего «дядю» о защите в бою, что эквивалентно силе ***щит***. Вместо ***колдовства*** он использует ***убеждение***. У Фицхью есть 10 пунктов силы для применения этой способности.

Чанг

Чанг — высокий, крепко сбитый азиат тридцати пяти-сорока лет. У него длинные ухоженные усы, а лицо его изрезано отметинами, полученными в ходе эпических поединков былых времён. Иссечённый шрамами затылок Чанга покрывают неровно растущие коротко остриженные волосы.

Мечта Чанга — основать на Западе новое государство, где заправлять делами будет он. Ему платит дань каждая крупная преступная организация западнее Скалистых гор, а влияние его растёт с каждым днём.

Обычно Чанг решает проблемы путём взяток и шантажа. Единственное, что может по-настоящему вывести его из себя, — какой-нибудь неподкупный идеалист, сующий нос в дела Айрон Дрэгон. Если хитростью решить проблему не удаётся, у него всегда найдутся несколько громил, способных разобраться с проблемой в лоб.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d12, выносливость d12.

Навыки: судовождение d10, драка d12+2, азартные игры d8, храбрость d12, лечение d6, запугивание d12, расследование d6, внимание d12, убеждение d10, колдовство d12, маскировка d12, провокация d10.

Харизма: –4; **выдержка:** 5; **шаг:** 6; **защита:** 10; **стойкость:** 9.

Изъяны: жажда крови, кодекс чести, клятва (основать новое государство)

Черты: бдительность, мистический дар (чёрная магия), мистический дар (искусство ци), бугай, боевая закалка, шестое чувство, богатство+, убийца великанов, крепкий орешек, защита от сверхъестественного+, блок+, уклонение+, упреждающий удар+, боевая ярость+, стальные нервы+, именное оружие+ (кулаки), хладнокровие, мастер боевых искусств, мастер (драка), могучий удар, репутация, совершенное кунг-фу (все стили), железная воля.

Силы (искусство ци): доспех d10, щит d10, проворство d10, сокрушение d10; **пункты силы:** 25.

Силы (чёрная магия): стрела, рассеивание, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, тьма; **пункты силы:** 25.

Снаряжение: дорогие робы.

Особенности:

- **Чёрная магия:** Чанг присягнул нечистой силе, чтобы получить черту ***мистический дар (чёрная магия)***, но он не знает, что служит самим Жнецам. Благодаря их влиянию Чанг имеет доступ сразу к нескольким мистическим дарам и может передавать эту особенность тем, кого обучает тёмному искусству.

БЕСТИАРИЙ

Автоматон....81
Адская оса....81
Акула-оборотень....84
Ацтекская мумия....85
Бизон....157
Блуждающий огонёк....85
Бугимен....86
Вендиго....87
Висельный судья....87
Гаки....89
Гигантская акула....90
Гигантский крокодил....90
Гигантский осьминог....90
Горный кот....92
Гремлин....93
Гремучник....94
Гризли....157
Грязеглот....96
Демон....96
Джекалоп....97
Дракон Лабиринта....98
Каркажу....99
Кладбищенский волк....100
Койот....157
Костяной демон....100
Кровавая тварь....101
Кроволока....102
Летучий дьявол....102
Лос Диаблос....103
Лоскутный человек....104
Лютый волк....105
Меняющий кожу....106
Механический тарантул....106
Мозговой червь....107
Морская тень....109
Морской дьявол....109
Нарывник....110
Несущий оспу....111
Носферату....112
Ночной ворон....113
Ночной кошмар....114
Ночной хищник....115
Оборотень....115
Ожившая окаменелость....116
Ожившая рука....117
Перекати-боль....118
Песчаная гадина....118
Плачущая вдова....119
Плачущий туман....119
Пожиратель грехов....126
Ползучая шкура....121
Полуволк....121
Призрак....122
Прожора....123
Псы Гавриила....123
Пугало....125
Пустынная тварь....127
Пыльник....128
Пыльный дьявол....129
Репликант....130
Речной левиафан....130
Рогатый змей....131
Сасквоч....132
Седельная колючка....132
Сирена....133
Скоп....133
Скорпион....157
Стенолаз....134
Степной клещ....135
Стрекотач....136
Стуканец....137
Техасский кишкокрут....138
Техасский кровосос....138
Тирантул....139
Тоннельная тварь....140
Уктена....142
Упырь....142
Ходячий мертвец....143
Человек-с-шеста....143
Чёрный полк....144
Чинук....145
Чупакабра....146
Ядовитая дама....147

ПЕРЕПИСЬ

Ангел-хранитель....148
Бандит....148
Безумный учёный....149
Вудуист....149
Горожанин....149
Железнодорожный воин....150
Индеец-воин....150
Индеец-ветеран....151
Индеец-шаман....151
Картёжник....152
Лидер культа....152
Мастер боевых искусств....152
Гуру боевых искусств....152
Пират Лабиринта....153
Рейнджер....153
Служитель культа....154
Солдат....154
Солдат-ветеран....154
Солдат-офицер....154
Сотрудник Агентства....155
Стрелок....156
Стрелок-ветеран....156
Чудотворец....156

Знаменитости

«Бэт» Мастерсон....159
Барон Симон Лакруа....170
Бедовая Джейн....158
Ворон....159
Джонни Ринго....161
Джошуа Чемберлен....171
Дикий Билл Хикок....161
Док Холлидей....162
Доктор Дариус Хельстромм....171
Кудрявый Билл Брошес....163
Мина Девлин....173
Преподобный Иезекия Гримм....163
Стоун....165
Су Красные Лепестки....167
Сэт Баллок....168
Уайетт Эрп....168
Фицхью Ли....173
Чанг....174

Эй, партнёр!

Привет тебе и спасибо, что купил эту книгу. Ты помогаешь нам делать отличные игры, и мы это очень ценим. Надеюсь, мир «Deadlands» откроется тебе с самых интересных сторон, и ты не пожалеешь о своём приобретении! Или, быть может, эту книгу тебе подарили. В таком случае, надеюсь, этот подарок тебя не огорчит и не разочарует.

Загляни как-нибудь на сайт Pinnacle или Studio 101. Там есть вещи, которые весьма разнообразят игру. Мы изрядно потрудились, чтобы выпустить эту игру. Мы не только абстрактный «коллектив Студии 101» — мы живые и задорные люди, так что если тебе нравится то, что мы делаем, дай нам знать.

Увлекательного тебе путешествия по прериям Мёртвых Земель, амиго!

НА ВЫСОКИХ РАВНИНАХ РАЗВЕРЗСЯ АД, АМИГО!

В ЭПИТАФИИ ТУМСТОУНА ВСЕГДА БЫЛО ПОЛНО ЗЛОВЕЩИХ ИСТОРИЙ ОБ ОТВАЖНЫХ ДЕСПЕРАДО И ОПАСНЫХ СТРАННИКАХ, НО ПОЗЖЕ САМЫЙ ЧИТАЕМЫЙ ТАБЛОИД НА ЗАПАДЕ ОБЪЯВИЛ, ЧТО ЕСТЬ ЧТО-ТО ГОРАЗДО БОЛЕЕ ЖУТКОЕ И СМЕРТОНОСНОЕ НА ПУСТЫННЫХ РАВНИНАХ ФРОНТИРА – МОНСТРЫ.

ХВАЛА НЕБЕСАМ, ЧТО ТАМ, ГДЕ ЕСТЬ МОНСТРЫ, НАХОДЯТСЯ И ГЕРОИ. СМЕРТОНОСНЫЕ СТРЕЛКИ, ХИТРОУМНЫЕ КАРТЁЖНИКИ, СУРОВЫЕ ИНДЕЙСКИЕ ВОИНЫ И ПРАВЕДНЫЕ СВЯЩЕННИКИ ВСТАЛИ НА ПУТИ ЗЛА. И ЕСЛИ ОНИ БУДУТ СРАЖАТЬСЯ ДОСТАТОЧНО ОТЧАЯННО, ТО, ВОЗМОЖНО, СМОГУТ УЗНАТЬ, КТО ЭТИ ТАИНСТВЕННЫЕ ЖНЕЦЫ, КОТОРЫЕ, ПО СЛУХАМ, СТОЯТ ЗА ВСЕМ ЭТИМ.

STUDIO 101

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

ЭТА КНИГА СОДЕРЖИТ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ ИНФОРМАЦИЮ ПО ИГРОВОМУ МИРУ «DEADLANDS». ДЛЯ ИГРЫ НЕОБХОДИМЫ КНИГИ «DEADLANDS: МЁРТВЫЕ ЗЕМЛИ» И «SAVAGE WORLDS: ДНЕВНИК АВАНТЮРИСТА».